



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES
SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS
ARDILLITAS", EN I.E.I. N° 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ –
LAMBAYEQUE.

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER
EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA

BR. TERESA MARGARET DELGADO VIDARTE

ASESORA

MG. MARÍA ELENA COTRINA CABRERA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE Y ADOLESCENTE

CHICLAYO – PERÚ

2017

PÁGINA DE JURADO

Dra. Zuly Cristina Molina Carrasco
Presidente

Mg. Gladys Dalila Zorrilla Cieza
Secretario

Mg. María Elena Cotrina Cabrera
Vocal

DEDICATORIA

A mi madre, por darme la vida y cuidar de mí, en cada uno de mis días, durante todos estos años caminados solidariamente.

A Johanna y Rubén, mis hijos, motores que impulsan el deseo de ser cada vez mejor persona y profesional. A Rachel y Brianna, mis nietas, por ser amor y luz que inspira e ilumina el diario trajinar de la vida.

A Carlos, mi compañero fiel, por su amor, incondicional apoyo y seguridad que me brinda para seguir adelante.

Teresa

AGRADECIMIENTO

A Universidad César Vallejo, Alma
Mater de Educación Superior Universitaria
en el norte del país, por fortalecer mis
vocaciones magisteriales.

Mi gratitud infinita a Carlos, por haberme
brindado su apoyo para la culminación de mis
estudios; por su aliento constante para que no
desmaye en mi intento por continuar capacitándome
y por toda la comprensión puesta de manifiesto en
mis momentos más difíciles.

A la Profesora Marielena, por su
guía y orientación al realizar el presente
trabajo de investigación y a todos y cada
uno de mis compañeros de estudio de la
Maestría, por su amistad, apoyo
constante; por todos los momentos
compartidos durante este tiempo en que
aprendimos a respetarnos y a querernos.

La Autora

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Teresa Margaret Delgado Vidarte, egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa en Universidad César Vallejo de Chiclayo, identificada con DNI N° 16782750 DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autora de la tesis titulada: ***EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS ARDILLITAS", EN I.E.I. N° 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ – LAMBAYEQUE.***
2. La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación.
3. Tesis auténtica, sigue adecuado proceso de investigación, respeta normas internacionales de citas y referencias para fuentes consultadas.
4. No atenta contra derechos de terceros.
5. No ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis. De identificarse algún tipo de falsificación; asumo consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Pimentel, 10 de abril del 2017

Firma:

Nombres y apellidos: Teresa Margaret Delgado Vidarte

DNI: N°

PRESENTACIÓN

El presente trabajo enfoca como situación problemática la escasa promoción de habilidades sociales en niños de cinco años de educación inicial, en ámbito concreto de trabajo ubicado en el distrito de San José de la ciudad de Lambayeque, comprendiendo la complejidad fenoménica, que impide el adecuado desarrollo integral de los futuros ciudadanos del país.

El estudio combina tipos metodológicos: cualitativo, cuantitativo y mixto; enfoca holísticamente la problemática educativa con los avatares socioeconómicos de la globalización mundial; privilegia el método deductivo, pero sin abandonar los lineamientos del inductivo, hermenéutico y dialéctico en el análisis de las situaciones problemáticas relacionadas con la escasa promoción de habilidades sociales.

La investigación analiza causas empíricas en la etapa facto perceptual del trabajo de campo, luego del procesamiento de la información científica y utilizando argumentaciones innovadoras, encara proactivamente la problemática y propone el diseño y ejecución de un programa experimental basado en juegos cooperativos para la solución de la problemática detectada.

El procesamiento de los datos bibliográficos proporcionó mayores luces para encarar teórica y científicamente las dificultades encontradas y que repercute directamente en el incumplimiento del servicio que corresponde a la escuela: la formación integral de los educandos. Baja promoción de habilidades sociales, percibidas objetivamente por profesionales de la educación, durante la observación de los niños en las aulas y lugares de recreación escolar.

Espero de parte de los señores integrantes del Jurado Calificador, la valoración que corresponde al presente trabajo de investigación, asimismo me encuentro llana en atender las observaciones y sugerencias formuladas, las mismas que servirán para enriquecer y perfeccionar dicho trabajo.

ÍNDICE

PAGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARACIÓN JURADA	v
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	xi
I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del Problema	17
1.3. Justificación	17
II. Marco Teórico.....	26
III. MARCO METODOLÓGICO	42
3.1. Hipótesis General	42
3.2. Variables	42
Variable independiente: Juegos cooperativos	42
Variable dependiente: Habilidades sociales	42
3.2.1. Definiciones conceptuales.....	42
3.2.2. Definiciones operacionales.....	43
3.2.3. Operacionalización de las variables	43
Juegos de presentación	43
Juegos de conocimiento del entorno y sensibilización	43
Juegos de simulación	43
Juegos ambientales	43

3.3. Metodología.....	44
3.3.1. Tipo de estudio.....	44
3.3.2. Diseño de estudio.....	44
3.4. Población y Muestra.....	45
3.4.1. Población.....	45
3.5. Método de Investigación.....	45
3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	47
3.7. Métodos de análisis de datos.....	48
IV. RESULTADOS.....	50
CAPÍTULO V.....	69
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
5.1. CONCLUSIONES.....	70
5.2. RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
ANEXOS.....	76
ANEXO N° 1: Ficha de Observación (Inicial/Final) para evaluar Habilidades Sociales.....	77
ANEXO N° 2: Validación de Instrumento.....	79
ANEXO N° 3: Validación de Instrumento.....	81
ANEXO N° 4: Validación de Instrumento.....	83
ANEXO N° 5: Programa de Juegos Cooperativos para el Desarrollo de Habilidades Sociales.....	85
ANEXO N° 06: Fotos.....	100

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, titulado: *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en la I.E.I. N° 206 del distrito de San José – Lambayeque*, surgió después de la constatación objetiva en aulas y patios de la situación problemática. Se trabajó con una muestra representativa de 18 niños, a quienes se aplicó una Ficha de Observación.

El promedio aritmético en habilidades sociales en el pre test sumó 34.33 puntos y ubicó a los niños en nivel Medio, con una mediana de 34.00, moda que se repitió 37.00 y desviación estándar de 6.352 que demostró la heterogeneidad del grupo de estudio.

El diseño y ejecución del programa experimental basado en juegos cooperativos se caracterizó por ser netamente participativo, dinámico y placentero; lo que permitió promover habilidades sociales en el grupo experimental, evidenciado en los resultados del post test: 49.22 puntos ascendió el promedio aritmético y ubicó al grupo en el nivel Alto. La mediana fue de 50.00, la moda que más se repitió fue 50.00 y la desviación estándar de 3.541 reflejó la homogeneidad del grupo de trabajo.

Las dimensiones fortalecidas después del programa experimental fueron: habilidades sociales primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a la agresión y para enfrentar el estrés. 61.1% representó el incremento de niños que se ubicaron en nivel Alto en el post test, demostrando la eficacia y efectividad del programa desarrollado con mediación de la tesista.

Palabras claves: Juegos cooperativos, promoción de habilidades sociales.

ABSTRACT

This research entitled: cooperative play as promoter of social skills in children of five years of the classroom "Las Ardillitas," in I.E.I. No. 206 of the District of San José - Lambayeque, emerged after the finding objective in classrooms and courtyards of the problematic situation. He worked with a representative sample of 18 children, who applied an observation sheet.

The arithmetic average in social skills in the pre test added 34.33 points and placed the children in level medium, with a median of 34.00, fashion that recurred 37.00 and deviation 6.352 standard which showed the heterogeneity of the study group.

The design and implementation of the experimental programme based on cooperative games of characterized as purely participative, dynamic and pleasant, which allowed to promote social skills in the experimental group, evidenced in the results of the test post: 49.22 points ascended the arithmetic average and ranked in the high level group. The median was 50.00, fashion that was most repeated was 50.00 and standard deviation of 3.541 reflected the homogeneity of the working group.

Dimensions strengthened after the pilot program were: social skills primary, advanced, sentimental, alternatives to aggression and coping with stress. 61.1% represented the increase of children who were placed in high level in the post test, demonstrating the efficacy and effectiveness of the program developed with mediation of the thesis.

Key words: Cooperative games, promotion of social skills.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación enfoca como situación problemática la escasa promoción de habilidades sociales, en los niños de cinco años que asisten a las aulas de educación inicial y que evidencia ineficiente práctica docente, falta de estimulación temprana en los padres de familia, limitada gestión en la Dirección del plantel, escasa voluntad de trabajo en los niños e indiferencia de algunos padres de familia por la educación formativa de sus hijos.

Todos estos aspectos educativos se relacionan directamente con los cambios estructurales que se están suscitando en los diversos campos del quehacer humano y de la sociedad en su conjunto, como producto de la globalización; asimismo se relaciona con el acelerado avance de la tecnología, que desafortunadamente contribuye con la descomposición de organizaciones sociales, mediante el silencio en escuelas, familias, iglesias, disminuyendo las relaciones solidarias y humanas, incrementando la corrupción política, afectando así la calidad de los servicios educativos.

La creciente politización en gobiernos municipales, regionales y nacionales originaron el manoseo en el sistema educativo, generaron caos, ineficiencia, discriminación, deshonestidad, egoísmo, bullying, precariedad en el servicio, desequilibrios emocionales en padres de familia, intervenciones mediáticas y polarización educativa por intervención de los medios de información que interesadamente culpan a los maestros del fracaso educativo en el país.

El propósito de la investigación consistió en diseñar y ejecutar un programa experimental basado en juegos cooperativos para promover habilidades sociales en niños de cinco años de edad; para ello, se utilizan constructos científicos clásicos e innovadores del biólogo suizo Jean Piaget y teoría de habilidades sociales del psicólogo peruano Luis Raffo Benavides y de la Dra. María Inés Monjas Cásares, de la Universidad de Valladolid.

La variable: Juegos cooperativos, desarrolla tres dimensiones: actividades lúdicas, interacción mutua y afectividad constante. La variable: Habilidades sociales desarrolla cinco dimensiones: primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a la agresión y para enfrentar al estrés. Todas ellas activadas en el aula, mediante actividades sugeridas en las Rutas del Aprendizaje del Ministerio de Educación, con capacidades ubicadas en el área de Personal Social.

El método empleado corresponde al enfoque cuantitativo de la investigación, privilegia el método deductivo en análisis estadístico y cuantitativo de la problemática existente; sin embargo, no excluye el método histórico tendencial en establecimiento de regularidades fundamentales del problema, sugerido por el Ministerio de Educación, en sus diversas vertientes.

Se aplicó la observación directa para detectar situaciones problemáticas al realizar el diagnóstico situacional, a través de percepciones subjetivas de fenómenos relacionados con el objeto de estudio, analizados en ámbitos naturales y concretos, hasta encontrar explicaciones relacionadas con deficiencias en el desarrollo de habilidades sociales.

El presente trabajo se ha estructurado en cuatro capítulos: el primero denominado Problema de Investigación, desarrolla el planteamiento y formulación del problema, la justificación para su realización, las limitaciones que se presentaron, los antecedentes de estudio y finalmente los objetivos: General y específicos.

El segundo se denomina: Marco Teórico; en éste se describe los constructos teóricos pertenecientes a las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales, con sus respectivos fundamentos, dimensiones, explicaciones, indicadores y un adecuado proceso de información basado en bibliografía actualizada y pertinente. Además figura el Marco Conceptual acompañado de la definición de términos básicos.

El tercer capítulo se refiere al Marco Metodológico; en él se detalla la hipótesis, se definen conceptual y operacionalmente las variables, presentándose el cuadro de operacionalización de las mismas; se precisa el tipo y diseño de estudio; se presentan las fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de los datos y análisis de los mismos; la población y muestra, además del método de investigación aplicado.

En el cuarto y último capítulo: Resultados; describe en forma lógica los hallazgos; los mismos que se presentan en tablas y figuras, interpretados con claridad y coherencia para brindar una correcta comprensión de las variables trabajadas.

Asimismo presenta Discusión partiendo del cumplimiento de objetivos específicos, basándose en los resultados obtenidos en trabajo de campo, comparados con antecedentes de estudio y enfoques teóricos evaluados científicamente.

Finalmente se presentan las Conclusiones, en base a los objetivos formulados; se efectúan algunas Recomendaciones y precisan las Referencias Bibliográficas, las que han sido registradas teniendo en cuenta las normas ISO 690 (Organización Internacional de Normalización), las que regulan el empleo de citas bibliográficas y APA (American Psychological Association), para su presentación. Finalmente aparecen los Anexos, con el instrumento utilizado y la validación del mismo, así como el programa de intervención sustentada en juegos cooperativos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente, en el mundo predomina el auge tecnológico en la Sociedad de Información y Conocimiento; sin embargo, claramente se notan deficiencias en el manejo y desarrollo de procesos comunicativos interpersonales, predomina el silencio en hogares resquebrajados en su estructura, autoritarismo docente en las aulas y escaso desarrollo de habilidades sociales entre los pares que asisten a la educación inicial.

Es posible verificar cómo diariamente disminuyen los contactos amicales, merman producciones orales, se limitan competencias comunicativas y los aparatos tecnológicos impiden la ampliación de habilidades intelectuales, sociales, actitudinales; esto acarrea problemas de baja autoestima, bullying, conductas agresivas, mofas, burlas, acosos que incrementan la deserción escolar.

El problema del escaso desarrollo de habilidades sociales repercute en el mundo, por ejemplo, “en España, 35% de la población infantil refleja ser un grupo muy frágil; 33% vive en situación de pobreza y no asiste a la escuela; 32% muestran retrasos en su formación personal, crecimiento corporal y desarrollo intelectual” (Cabellos, 2014, p. 16). Además, la mayoría de niños, asiste a grados inferiores, situación que refleja debilidades educativas en la familia y esfuerzos de los maestros para superar las deficiencias del hogar.

En países de América Latina y El Caribe, la situación también es preocupante: “27% de niños no gusta relacionarse con los demás; 31% de padres no incentivan saludos, agradecimientos, solicitudes de ayuda, solidaridad; 42% siente vergüenza participar en actividades grupales, expresar sentimientos, actuar con respeto y tolerancia” (Tordecilla, 2014, p. 49). Entonces, no desarrollan habilidades sociales en las aulas, porque las limitaciones familiares impiden relaciones eficaces, empáticas con los demás.

En el Perú, “22% de niños desarrollan juegos amicales; 25% evita relacionarse con otros; 25% reflejan carencias de afecto familiar; 28% de padres manifiestan incapacidades para socializar con sus hijos” (Raffo, 2013, p. 15). Esto ocasiona graves dificultades en los maestros, quienes se sienten impotentes para enfrentar el problema, debido a sus debilidades formativas en psicología infantil.

En la región Lambayeque, Guevara (2015), manifiesta que “32% de niños gustan de chistes y lenguajes obscenos aprendidos en el hogar; 27% no asisten a reuniones amicales para afianzar lazos de amistad, cordialidad, solidaridad; 41% reflejan expresiones limitadas, pobreza vocabular, miedo, timidez, agresividad que impide interactuar con otros” (p. 8). Esto genera acentuación de inseguridad, desconfianza, retraimiento, pasividad y bullying en la escuela.

La situación se complica cuando se promocionan aulas silenciosas, que no garantizan aprendizajes significativos; las docentes monopolizan las actividades, ordenan, reprimen, incrementan miedos, fobias; niños son entes pasivos, escuchan asustados, jamás intervienen, evitan bullas, risas; carecen de libertad, autonomía, asertividad, situaciones analizadas por psicopedagogos que aconsejan abrir las puertas de la escuela para lograr niños expresivos, seguros, capaces de impactar positivamente mediante el desarrollo de habilidades sociales.

La observación de la situación problemática, en el ámbito de la investigación, específicamente en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 206, aula “Las Ardillitas” del distrito de San José, Lambayeque, permite detectar algunos problemas relacionados con el objeto de estudio.

Los niños muestran actitudes violentas, expresan palabras soeces, frecuentemente agreden a los más pequeños o indefensos, se mofan de ellos, les colocan apodos. Demuestran poca voluntad hacia el trabajo grupal, evidencian cierta dejadez en el cuidado de su cuerpo y presentación,

incrementan la violencia, carecen de práctica de amor, necesitan protección, afecto, consejería, cuidados; imitan actitudes violentas que aprenden de la televisión y/o juegos electrónicos, sobreviven en un ambiente familiar hostil donde impera el machismo; patean, insultan, agreden, chantajean, gritan hasta conseguir lo que quieren.

En maestras se observa dualidad disciplinaria en las aulas: las pragmáticas resuelven problemas de conducta incorrecta con autoritarismo, verticalidad y represión; las permisivas aceptan todo, evitan problemas, prefieren nunca corregir, no se ganan enemigos; la disciplina se la dejan a las auxiliares, aceptan relajos, no se preocupan por la adecuada marcha institucional; tampoco se interesan por elevar los niveles de calidad educativa.

La indiferencia en el jefe de familia por la educación de sus hijos pequeños es frecuente, las madres por su parte se quejan por la falta de tareas escolares, no refuerzan normas de conducta, aceptan el desorden, se fastidian, aburren y relajan, pero reconocen que en algunas ocasiones agreden a sus hijos en forma física y verbal; utilizan el insulto, los gritos, los correazos, manotazos, pellizcos y hasta jalones de cabello. No asisten a las reuniones programadas por la escuela, descuidan el seguimiento escolar de sus hijos y prefieren adoptar una actitud permisiva y condescendiente.

1.2. Formulación del Problema

¿En qué medida el juego cooperativo promueve habilidades sociales en niños de cinco años del aula “Las Ardillitas” en I.E.I. N° 206 del distrito de San José – Lambayeque?

1.3. Justificación

Teóricamente, se justifica porque aborda constructos actualizados de psicopedagogos y epistemólogos de la educación, quienes encaran

cognitivamente los problemas que afectan a la escuela, desde los niveles iniciales y que repercuten en la adecuada formación integral de los estudiantes.

Pedagógicamente, refleja dificultades en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años; situación adversa y lamentable que atenta contra la formación integral de los educandos; preocupa a los padres de familia y exige a las docentes para esforzarse con más ahínco y dedicación en el tratamiento de los problemas, promoviendo el desarrollo de habilidades intelectuales, afectivas y sociales.

Socialmente, se basa en la existencia del problema latente: escaso desarrollo de habilidades sociales entre pares, lo que genera incremento de acosos escolares, alteración del clima institucional, malestares en padres de familia, desalientos en maestras encargadas de la formación integral. Problema que requiere ser superado, comprensiva, participativa y reflexivamente, con intervención conjunta de actores sociales: autoridades, docentes, padres de familia, comunidad organizada; respetando regulaciones normativas hasta conseguir una convivencia pacífica y democrática.

Didácticamente, la investigación promueve el ejercicio ciudadano, la convivencia democrática y las habilidades sociales, utilizando las capacidades planteadas en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, del Ministerio de Educación. La metodología de trabajo es netamente vivencial, activa, motivadora, participativa; auténticamente reflexiva, intersubjetiva y empática, usando materiales concretos, herramientas metodológicas relacionadas con temas transversales sugeridos en las áreas curriculares.

Institucionalmente prestigia a la Universidad César Vallejo de Chiclayo y mejora la calidad educativa en I.E.I. N° 206 del distrito de San José, gracias a la entereza, paciencia, perseverancia de actores educativos hacia la superación del problema; mejora el estilo de comunicación familiar, constante reflexión, vivencia ciudadana y participación activa, procesando información pertinente, actualizando conocimientos, potenciando herramientas afectivas,

participando productivamente en creaciones con sus hijos, aplaudiendo iniciativas y guiando con gusto la satisfacción de sus necesidades.

1.4. Limitaciones

Infraestructurales, porque hasta el año pasado no se contó con un local exclusivo para la realización de actividades escolares; la demolición y reconstrucción ha demorado demasiado tiempo, los niños se han perjudicado enormemente; los padres de familia reclamaron pero no fueron escuchados, las autoridades justificaron inconsistentemente la demora y las habilidades sociales se vieron afectadas en su desarrollo, ya que los niños estudiaron dispersos, en casas alquiladas, que no reunían las condiciones para funcionar como aulas.

En el caso de la sección “Las Ardillitas”, que alberga a los niños participantes de la investigación, las condiciones áulicas no fueron las idóneas: la pequeña sala de una vivienda impidió la efectividad con los juegos cooperativos, la carencia de materiales se unió al espacio reducido, la falta de privacidad impidió mayor desenvoltura en los juegos y dinámicas efectuadas; por eso muchas veces se prefería salir hacia el frontis de la casa o dirigirse hasta un complejo deportivo cercano.

La segunda limitación estuvo en función del tiempo, puesto que el Ministerio de Educación, ante la posibilidad de ocurrencia del fenómeno El Niño, adelantó para el 30 de noviembre la culminación del Año Escolar. Esto alteró el cronograma de trabajo, aceleró las actividades y generó críticas en algunos padres de familia.

1.5. Trabajos previos

❖ Internacionales

Villarroya (2012), en investigación educativa trabajó con 38 niños de la ciudad de Quito, aplicándoles un test; procesó los datos con sistema computacional SPSS y al final llegó a la siguiente conclusión: “Los juegos propuestos procuraron la participación de todos, nadie quedó fuera o excluido por cualidades personales, condiciones físicas, experiencias adquiridas o habilidades propias; generó clima placentero orientado hacia metas colectivas; enfocó relaciones de unión, afecto y suma de aportes” (p. 92)

Interesante conclusión que destaca desarrollos afectivos de habilidades sociales mediante la atenta mediación docente, así como de constantes interacciones entre los participantes, que en conjunción empática y respeto a normas lúdicas lograron favorecer el desarrollo integral.

Manjón y Lucena (2010), trabajaron con 32 preescolares en contextos de pobreza de la ciudad de Rivadavia, aplicaron un cuestionario y tabularon datos estadísticos en tablas y figuras interpretadas adecuadamente para un mejor entendimiento. Al final del trabajo de campo llegaron a la siguiente conclusión: “Esto demuestra que Educación Física necesita divorciarse de propuestas tradicionales de competición exclusivista. Hoy, es herramienta educativa de alto valor, no solo imprime relevancia a capacidades físicas; transmite valores, conductas responsables, comportamientos que fomentan cooperación, diversión, amistad y solidaridad” (p. 98)

Conclusión que sugiere desarrollo adecuado de capacidades cognitivas, afectivas y psicomotrices de tal manera que pueda integrarse en mejor forma al ambiente social; interactuando positivamente con sus pares y adultos, procurando el control regulativo de sus emociones, fortaleciendo su autoestima y personalidad.

McGinnis y Goldstein (2010), enfocó problemática social en educación inicial de Colombia, trabajó con muestra de 33 niños, aplicó cuestionario y presentó resultados en tablas y gráficos. Al término de la misma incorporó la siguiente conclusión: “Una razón de suma importancia para enseñar habilidades sociales a los niños, estuvo relacionada con las nuevas demandas

de la sociedad, manifestadas cuando llegan a la escuela, donde abruptamente aprenden a llevarse bien con el resto de niños y adultos” (p. 82)

La conclusión demuestra que el desarrollo de habilidades sociales, tal como lo enfocan las autoras, sirven para que los niños aprendan a convivir correctamente, compartir con sus pares, respetar a los adultos de la comunidad educativa y trabajar solidariamente en la resolución de problemas.

❖ Nacionales

Coronel, Márquez y Reto (2012), trabajaron 35 niños del distrito de Castilla, aplicaron una Lista de cotejo, procesaron porcentualmente los datos e incorporaron la siguiente conclusión: “El programa ‘Aprendamos a ser mejores personas’ facilitó el fortalecimiento de habilidades sociales en niños del quinto grado de primaria, gracias a la aplicación de un programa de actividades, previamente planificadas por las docentes y realizadas en función a contenidos sencillos y prácticos” (p. 78).

Esta conclusión vincula variables de estudio en instituciones educativas ubicadas en zonas urbanas, postula la mejora en los comportamientos sociales, el óptimo desarrollo de la comunicación con sus pares, la mejora en el cuidado de su salud y ambiente escolar, además de fortalecimiento de la personalidad.

Arellano (2012) desarrolló una tesis con 30 niños preescolares del distrito de Villa María del Triunfo, que respondieron a Lista de cotejo y cuyos datos se procesaron estadísticamente; anotó la siguiente conclusión: “La experiencia permite reflexionar y sugerir aplicación de programas de intervención en espacios escolares, monitoreados por psicólogos o docentes, para favorecer el desarrollo personal de los niños a su cargo, logrando interrelación óptima, responsabilidad y decisión al enfrentar problemas” (p. 112).

En esta conclusión cabe destacar la importancia de los docentes mediadores en el proceso educativo, ya que son modelos dignos de imitar;

mostrando adecuado desarrollo de habilidades sociales, óptimo clima familiar, práctica de buenas costumbres y comportamientos favorables que repercuta positivamente en relaciones familiares.

Santos (2012) en tesis presentada en Universidad de El Callao trabajó con muestra de 35 padres de familia, realizó talleres, logró compromiso institucional y anotó esta conclusión relevante: “Los programas de prevención a padres de familia permitió constante reflexión acerca del adecuado clima social familiar; mediante talleres se vivenciaron fundamentos básicos de Escuela para Padres y se profundizó el compromiso con familia e institución educativa” (p. 97).

Interesante conclusión porque el autor considera de importancia relevante las buenas prácticas de habilidades sociales, ya que fortalece los lazos de amistad y compañerismo en ambientes familiares, sociales, comunales, en los cuales vive el niño.

Regionales

Rachumí y Vega (2014), en tesis cuasi experimental, trabajó con 75 estudiantes, aplicó pre y post test y anotó como conclusión interesante la siguiente: “Después del programa de juego de roles se observó en el grupo experimental la mejoría en habilidades sociales básicas: saludar, pedir favores, disculparse, defender derechos, solucionar problemas, respetar turnos, aprender a decir ‘no’ cuando es necesario, evidenciado en promedio 144.57” (p. 89).

Relevante conclusión pues los casos estudiados estuvieron vinculados a sistemas de registro y clasificación de informaciones sobre hechos suscitados dentro del ambiente escolar: Campo deportivo, pasadizos, patios, aula; con basta libertad para expresarse en concordancia con las normas del grupo, de la escuela y de la sociedad en general.

Aquino y Campos (2012), en tesis realizada compararon promedios aritméticos en los grupos de estudio, después la de aplicación del pre y post test. La conclusión más interesante indicó: “Gracias al ‘Programa Juego de Roles’, el Grupo Experimental elevó el promedio de desarrollo de habilidades sociales básicas a 108.03 puntos, significando que los niños saludan, se presentan hacia otros, muestran satisfacción, hacen favores; el grupo control únicamente alcanzó 35.39” (o, 97).

La conclusión demuestra desarrollo de afectividad, debido al interés en los docentes por el fortalecimiento de habilidades comunicativas y relaciones positivas entre los estudiantes, con sus maestros, con los miembros de su familia y los demás integrantes de su comunidad educativa.

Castillo y Mesta (2008) en tesis cuasi experimental, aplicaron pre y post test a muestra de 82 estudiantes. Al final anotaron la siguiente conclusión: “El Programa de Habilidades Sociales generó cambios positivos en el grupo experimental: se acentuaron relaciones interpersonales, mejoraron estilos de comunicación, desarrollaron empatía, aprendieron a tomar decisiones, defender sus derechos y decir no, entre otras habilidades sociales” (p. 88).

Conclusión que permite aseverar que las habilidades sociales son aprendidas, de tal manera que pueden ser desarrolladas o mejoradas a través de actividades que permitan el ejercicio de éstas, como el programa de juegos cooperativos que en este trabajo se desarrolla de manera experimental.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Diseñar un programa de juegos cooperativos para promover habilidades sociales en niños de cinco años de aula “Las Ardillitas” de la Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito San José – Lambayeque.

1.6.2. Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José - Lambayeque, mediante aplicación de Ficha de Observación

Diseñar y ejecutar un programa de juegos cooperativos para promover habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en la I.E.I. N° 206 del distrito de San José –Lambayeque

Comprobar la promoción de habilidades sociales luego de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en los niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José – Lambayeque.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

II. Marco Teórico

En esta fase del Informe Final de Investigación se describen teorías relacionadas con las variables de estudio: Juegos cooperativos, fundamentalmente en base a los aportes cognitivos del biólogo suizo Jean Piaget y Habilidades sociales basados en constructos teóricos de dos expertos: el psicólogo peruano Luis Raffo Benavides y la doctora española María Inés Monjas Cásares, de la Universidad de Valladolid.

Las variables se encuentran interrelacionadas íntimamente y por ello fueron analizadas holísticamente, conjugadas a los fines y principios de nuestro sistema educativo; situaciones fenoménicas que no están divorciadas del actual contexto social ni económico que afecta a los diversos grupos sociales, sino que se encuentran ligados a la problemática comunal, escolar y familiar.

El trabajo de investigación se fundamenta en constructos teóricos de epistemólogos y psicopedagogos del constructivismo pedagógico, corriente paradigmática extendida por el mundo, además tiene en cuenta los diversos aportes de la eficiente gestión educativa dentro de las aulas, plantea innovadoras actividades, las que planificadas en forma lógica, realizadas didácticamente, contribuyen a elevar el nivel de logro en la promoción de habilidades sociales en preescolares, que acuden a las aulas de educación inicial.

2.1. Teorías de juegos cooperativos

Existen diversas teorías acerca del juego, las mismas que tienen una acepción distinta de acuerdo a la etapa histórica en la cual se sitúan. A mediados del siglo XIX e inicios del siglo XX se presentaron las primeras referencias sobre esta actividad recreativa.

Teoría de Jean Piaget vincula las diversas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólico, reglado) con la puesta en práctica de diferentes

estructuras intelectuales o períodos que atraviesa la génesis de la inteligencia; ello permite entender que los juegos sufren transformaciones similares a las experimentadas por las estructuras intelectuales.

Sostiene Alava (2010) que “una de las funciones del juego piagetano consiste en consolidar estructuras intelectuales, a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo más actividades lúdicas” (p. 210). Entonces, los juegos cooperativos resultan placenteros, porque jugar es intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y de la realidad externa, cuya exigencia de acomodación a ella podría romper psicológicamente al niño.

Estos constructos semejantes a la teoría psicoanalítica, resultan muy importantes en el desarrollo de actividades lúdicas en educación inicial, porque juegan un papel fundamental en la educación de los niños sobre el desarrollo de habilidades sociales, respeto ambiental y desarrollo sostenible.

Teoría del excedente energético, a mediados del s. XIX, Herbert Spencer, 1855, propone “que el juego nace debido al exceso de energía que el ser humano guarda en su cuerpo, la misma que necesita ser focalizada; es decir liberada espontáneamente debido a las cantidades de energía acumulada en el cuerpo humano” (Moreno, 2005, p. 60). Los niños utilizan ese excedente de energía en el juego, activan constantemente sus músculos, sistema nervioso y cuerpo en general, convirtiendo esta actividad en ingrediente importante para cada uno de sus momentos lúdicos y placenteros.

Al sustentar su tesis, Spencer se apoyó en la idea primigenia, que los niños durante sus primeras etapas, no ejercen mayores responsabilidades, incluso no necesitan cumplir con ningún trabajo para sobrevivir, ya que sus necesidades son satisfechas por adultos que los tienen a su cargo.

Teoría del pre ejercicio, surgida en 1898, cuando Karl Grooss manifestó que, “durante la niñez, el infante ensaya mediante el juego ciertas situaciones, roles y actividades que le han de tocar desarrollar más adelante en su vida cotidiana. Los adultos juegan un papel de observadores al inicio de los

primeros juegos” (Moreno, 2005, p. 65). Plantea que se establece real interacción entre ellos; los adultos proponen y dirigen el juego; sin embargo, al cabo de cierto tiempo, los niños sorprenden, invierten roles, proponen juegos, crean reglas, dirigen, incluso manipulan a los adultos dentro de la ejecución de los mismos.

Considera Ortega (2005) “que el papel del juego en esta teoría tiene un rol sumamente importante, puesto que esta actividad recreativa incide directamente en el óptimo desarrollo sicomotor del infante” (p. 15). Se infiere libertad, ingenio, creatividad y decisión hacia el cambio que experimentan los niños durante sus actividades lúdicas.

Teoría de la recapitulación, propuesta por Hall, en 1904, cuando propone que “el juego es producto de un comportamiento ontogenético, que viene con el ser humano desde su concepción” (Moreno, 2005, p. 67). Abarca actividades iniciales del neonato en el vientre materno y continuidad de movimientos antes del nacimiento.

Teoría de la relajación propuesta por Lazarus, que en 2005, se convierte en principal defensor del juego como “actividad que se alterna con el trabajo intenso, ya que ayuda a restablecer fuerzas y a devolver la tranquilidad al sistema nervioso central; además asegura descanso, relajación, placer, recuperación de energías perdidas en actividades útiles que ocasionan fatiga” (Moreno, 2005, p. 66). Entonces, coincide con Spencer, porque los juegos no ocasionan pérdida de energía sino todo lo contrario, sirven para compensar el cansancio que produce la realización de otras actividades.

Los juegos se asocian con el descanso, se consideran espacio de tiempo libre donde no se trabaja, sino que contribuye con la distracción, placer, relajación, ingredientes necesarios en la vida cotidiana de todo ser humano.

2.1.1. Los juegos cooperativos

Se define el juego como “acción, ocupación libre, desarrollada dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acciones que tienen fin en sí mismas, acompañadas de sentimientos de tensión, alegría, conciencia de ser diferente que en la vida corriente” (Huizinga, 1989, p. 12).

Según Schiller (2005) “el hombre es realmente hombre cuando juega libre, creativa e interactivamente” (p. 21). Todo ello demuestra que el arte de jugar nace con el ser humano; las personas están preparadas para disfrutar con los juegos, porque se constituyen en parte inherente de su desarrollo físico, motor, social y síquico.

Manifiesta Ortega (2002) que “para los niños, los juegos representan oportunidades de encuentro con el mundo circundante, donde interactúan con otros niños y además descubren capacidades en sí mismos, convirtiéndose de esta forma en oportunidad de aprendizaje y de comunicación” (p. 20). Los niños interactúan con otras personas, fortalecen su lenguaje al comunicar sus pensamientos, deseos e ideas, ponen a prueba su espontaneidad, se expresan coherentemente de diversas formas.

El juego infantil se define como “medio de expresión, instrumento de reconocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de afectividad; efectivo mecanismo de desarrollo de estructuras del movimiento y pensamiento; es decir, medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Zapata, 2002, p. 45).

Chateau (2000) en su libro *Aprendizaje a través del juego* sostiene que “el acto de jugar es un ejercicio que prepara para la vida y crea las condiciones necesarias para el desarrollo de la personalidad” (p. 15). A través del juego, los niños no solo disfrutan al relacionarse con los demás, sino que perfilan su personalidad, adquieren nuevos conocimientos, crean mecanismos para la resolución de conflictos y problemas que se presenten en su vida cotidiana.

La cooperación se define como “acción participativa de seres altruistas y comprometidos socialmente con los demás, unidos solidariamente para lograr fines comunes en aspectos sociales, económicos o culturales” (Carozzo, 2013, p. 16). Las intervenciones individuales no son anuladas, sino que mediante la discusión y el consenso contribuyen con aprendizajes y solución de conflictos escolares o comunales.

Los juegos cooperativos son definidos por Carozzo (2013) como “actividades de interacción afectiva entre niños; naturales, aprendidas e interiorizadas conscientemente, activando cuerpo y alma, valores y actitudes, expectativas y comportamientos proactivos para desenvolverse afectiva, solidaria y democráticamente con los demás” (p. 20). Se infiere que promueven la solidaridad, cooperación, sensibilidad y la buena comunicación, facilitando las relaciones con los otros y la buena convivencia con la naturaleza.

Los juegos cooperativos persiguen la participación general, la intervención colectiva; nadie juega contra otros ni se comparan o sobreponen ante los demás, sino que se unen con la finalidad de vencer desafíos y superar obstáculos. Caracteriza a estos juegos su estructura organizada, pues cada uno de los participantes ejerce una función o rol específico, en aras de lograr juntos los objetivos trazados.

Manifestaba Orlick (2005) que “es de suma importancia experimentar y aplicar programas educativos que permitan comprobar la influencia y efectos de los juegos cooperativos en las conductas de los niños” (p. 8). Mediante sus experimentos dividió a 73 niños de cinco años de edad en dos grupos. A uno aplicó un programa de juegos cooperativos y al otro, una serie de juegos tradicionales. La comparación demostró los cambios positivos que se suscitaron en la conducta de los niños pertenecientes al primer grupo.

Asimismo, indica Carozzo (2013) que Johnson, Johnson y Stanne, en 2005, realizaron un meta-análisis mediante el cual compararon resultados de más de 150 trabajos realizados por diversos investigadores, aplicando métodos de aprendizaje cooperativo, llegando a las siguientes conclusiones: “Se

producen relaciones más armoniosas entre alumnos y realidad circundante; las recompensas obtenidas grupalmente son recibidas con más agrado y consideradas como más justas; la cooperación fomenta mayores rendimientos y productividades que en la competición interpersonal” (p. 22).

En síntesis, esta autora, después de la bibliografía consultada define a los juegos cooperativos como actividades recreativas, placenteras, formalmente estructuradas y consensuadamente aceptadas para producir desbordes de afectividad, creatividad e ingenio en los niños; por eso se convierten en herramientas de suma utilidad para la construcción de aprendizajes significativos, resolución de conflictos, desarrollo corporal y mental.

2.1.2. Dimensiones de los juegos cooperativos

Esta variable desarrolla tres dimensiones: actividades, interacción y afectividad.

Las actividades son definidas por Tobón (2012) como “desempeños cognitivos, afectivos y procedimentales, que activan cuerpo y mente para realizar acciones en procura del desarrollo intelectual y el crecimiento corporal en los niños” (p. 106). Estas actividades integran destrezas y habilidades nacidas de la comprensión del mundo, conciencia colectiva y espíritu responsable para convivir democráticamente.

La interacción se define como “proceso de aprendizaje cooperativo, comprensivo, solidario, significando cambio de mentalidad; pasar de verse separado del mundo a sentirse conectado con él, de sentir problemas del mundo como causados por externos, a comprobar que nuestras acciones generan los problemas que sufrimos” (Poe, 2007, p.63). En las corporaciones, organizaciones e instituciones, las personas aprenden, descubren continuamente, construyen realidades y las transforman interactivamente.

La afectividad es definida por Yepes (2013) como “suma de habilidades comunicativas entre personas, caracterizados por dotes innatas, destrezas, conocimientos, experiencias, inteligencia, juicios, actitudes, carácter e

iniciativas; interesadas en explotar las capacidades de comprensión, aprendizaje y desarrollo de la personalidad con autonomía” (p. 3). Se deduce que se refiere a combinaciones de agilidad mental, estratégica, capacidad de liderazgo, madurez emocional, destreza comunicativa, capacidad de atraer talentos e inspirar a talentosos, instinto emprendedor y capacidad de producir resultados.

2.2. Teorías de habilidades sociales

Esta variable se sustenta en los estudios efectuados por Salter, que en 1949 originó los primeros conceptos acerca de las habilidades sociales, en el texto *Conditioned Reflex Therapy* (1949), en el cual describió seis técnicas para promover y aumentar el nivel de expresividad en las personas: “empleo deliberado de la primera persona al hablar, estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos y alabanzas, expresar desacuerdos, expresión verbal y facial de las emociones, improvisación y actuación espontáneas” (citado por Raffo, 2010, p. 8). Técnicas que modifican conductas y que se realizan fundamentalmente a través de movimientos gestuales, mímicos y verbales.

Más tarde, Wolpe en 1958, utilizó las investigaciones de Salter y acuñó el término *conducta asertiva*, que posteriormente sería reemplazado por *habilidades sociales*. Según Wolpe, “la conducta asertiva era la correcta manifestación de sentimientos de cariño, amistad, empatía hacia otros” (Carozzo, 2013, p. 23). Algunos de estos conceptos dieron inicio a investigaciones de habilidades sociales y fueron tomadas en cuenta durante las terapias conductuales.

En los años 70, diversos estudiosos insertaron los términos: *libertad emocional* (Lazarus, 1971); *eficacia personal* (Liberman y otros, 1975). Simultáneamente, Albert Bandura presenta un enfoque novedoso sobre de la teoría del aprendizaje social, puntualizando que éste propone la regulación del comportamiento humano, considerando la variedad de estímulos externos que recibe el niño a lo largo de su desarrollo.

En el año 2000, Raffo Benavides diseñó y llevó a cabo programas psicoeducativos para promover habilidades sociales, priorizando el contacto directo entre estudiantes, ciudadanos, grupos empresariales. “Cada persona cuenta con una personalidad claramente diferenciada, valorada y aceptada socialmente, hace uso de sus derechos sin trasgredir los del resto, respeta las actitudes y comportamientos ajenos” (Raffo, 2010, p. 5). Se relaciona con los demás, otorga confianza y recibe influencia de quienes le rodean.

A través de las habilidades sociales, los individuos se relacionan entre sí, hacen contactos, provocan acercamientos que logran constituirse en aspectos básicos del ser humano. Estas habilidades no son únicamente medios para alcanzar objetivos determinados, sino que actúan como fines en sí mismas. Las habilidades sociales están orientadas al logro mancomunado de metas, que por su naturaleza son afectivas, propositivas, interpersonales.

En las escuelas “los estudiantes se mantienen en una constante interacción social, participan en forma grupal en diversos momentos, destacan comportamientos idóneos, facilitan el reforzamiento de competencias eficaces, explican y justifican acciones que conducen hacia la satisfacción educativa” (Raffo, 2010, p.11). Se recomienda la creación de atmósferas favorables así como la constante estimulación de los actores educativos para expresarse en forma espontánea.

Por último, este trabajo de investigación se basa también en la teoría cognitivo – conductual promovido por la Dra. María Inés Monjas Cásares (2014), Docente de Psicología Educativa en la Universidad de Valladolid; la misma que aportó educativamente mediante la elaboración de programas que promovían el desarrollo de competencias personales y sociales en prevención e intervención de problemas de timidez, exclusión social, rechazo en infancia y adolescencia.

“Las personas interactúan con grupos o pares, en diversas corporaciones, ya sean de estudio o trabajo. Ha quedado demostrado que las

interacciones positivas son fuentes de bienestar personal y desarrollo de la autoestima; las competencias sociales se reflejan en las actuaciones eficientes” (Monjas, 2014, p. 8). Entonces, el éxito está relacionado más que con capacidades cognitivas, con la sociabilidad y habilidades interpersonales del sujeto.

Para mirar con optimismo el futuro, es fundamental desarrollar las competencias sociales; pues de no ser así, a corto o largo plazo, la persona se sentirá rechazada, marginada, abandonada por el sistema escolar, fracasada; reflejará niveles bajos de logro, mostrándose desadaptada y reflejará problemas de salud mental.

2.2.1. Habilidades sociales

Las habilidades son definidas por Tobón (2012) como “comportamientos eficientes ante problemas específicos, abarcan destrezas procedimentales, acompañadas de actuaciones cognitivas, afectivas eficientes; se desarrollan antes, durante y después de actividades comprensivas, conscientes y responsables” (p. 107).

La socialización se define como “proceso de asimilación o toma de conciencia de la estructura social, en la que el ser humano nace y aprende a establecer diferencias entre lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento” (Castro, 2012). La socialización integra individuos dentro de una sociedad, tomando en cuenta los diversos elementos o agentes que influyen en mayor o menor grado en cada persona.

Definen Combs y Slaby (1989) las habilidades sociales como “capacidad de relacionarse adecuadamente con el resto de personas en diversos contextos sociales, de tal manera que el individuo es aceptado y valorado socialmente, constituyendo esto un beneficio personal para sí mismo y para los demás” (p. 50). Abarca situaciones familiares, amicales, escolares, comunales, empresariales de interacción mutua.

Consideran Alberti y Emmons (1999), que las habilidades sociales son “conductas adecuadas que ayudan al ser humano a reaccionar sin ansiedad ni agresividad al momento de defender sus intereses; mediante ellas las personas expresan sus sentimientos en forma cómoda, así como también ejercen sus derechos respetando los de los demás” (p. 6).

Definen Aron y Milicic (2002) a las habilidades sociales como “comportamientos concretos y específicos que se manifiestan en momentos de interacción personal y cuya finalidad es mantener una relación provechosa” (p. 20). Son capacidades que desarrollan las personas para actuar en forma afectiva, responsable y solidaria, procurando desempeñar roles que los demás esperan de sí mismos.

Finalmente, define Caballo (2005) las habilidades sociales como “conjunto de conductas afectivas, primarias y avanzadas, que permiten el desarrollo personal óptimo en los distintos contextos en que se desenvuelven las personas, sea individual o colectivamente; expresando deseos, actitudes, sentimientos, opiniones, evitando agresiones, respetando a los demás, reclamando derechos y enfrentando el estrés” (p. 28). Facilitan la asimilación de roles y normas que conllevan hacia la adaptación social, refuerzan el auto concepto y autoestima, fortalecen la autonomía y la toma de decisiones para adoptar soluciones eficientes.

Actualmente, los seres de cualquier edad se comunican e interactúan con mayor cantidad de personas; el mundo globalizado y uso de las redes sociales contribuyen con la ampliación de horizontes interactivos de todo tipo, sea en ámbitos familiares, sociales, profesionales. Por ello, resulta imprescindible la adquisición, desarrollo y puesta en práctica de habilidades sociales.

Las habilidades sociales se adquieren en interacción con los demás, mediante diversos aprendizajes: *Experiencia directa*, comportamientos pertinentes que los niños imitan y que favorecen aprendizajes; *observación*, adquiriendo conductas manifestadas por familiares significativos de su entorno; *verbal instruccional*, captando e internalizando lo que escucha, fijándolo mediante preguntas,

explicaciones o sugerencias, instrucciones. Son formas indirectas de aprendizaje; *feedback interpersonal*, retroalimentando explicaciones, reforzando comportamientos, corrigiendo errores y ensayando situaciones posteriores (Rivera, 2012, p. 15).

Las habilidades sociales son sumamente importantes porque “son parte fundamental de las actividades humanas, permiten discurrir en la vida por vías previamente determinadas y por rangos propuestos en el desarrollo de habilidades sociales” (Caballo, 2005, p. 17). Esto ha quedado demostrado mediante estudios realizados por diversos autores, quienes recomiendan el fortalecimiento de autoestima, adopción de roles sociales, autorregulación de comportamientos.

Son seis tipos de habilidades sociales: “*Básicas*: saludar, solicitar favores, reír, amabilidad; *amistosas*: ayudando, compartiendo, alabando, reforzando conductas positivas; *conversacionales*: iniciando, manteniendo y terminando diálogos; *emocionales*: defendiendo derechos, argumentando, expresando ideas positivas; *solución de problemas*: analizando, identificando, hallando soluciones; *relación con adultos*: cortesía, conversación, consenso, peticiones hacia adultos” (Monjas, 2014, p. 33).

La escasa presencia de habilidades sociales en preescolares según Raffo (2010), se evidencia en los siguientes síntomas: “temor para acercarse a otros positivamente, miedos al momento de expresar deseos o preferencias, no hace valer sus derechos fácilmente, intimidación ante niños más fuertes o que presentan conducta agresiva, poco interés por los otros, reacciones violentas, no participación en diversiones grupales, no respeto a turnos acordados” (p. 12). Educativamente, no gustan de intercambiar informaciones; llaman la atención con lamentos, quejas y llantos; no negocian ni convencen a los demás, usualmente se sienten abandonados, rechazados e ignorados.

Sintetizando, los niños desprovistos de habilidades sociales presentan las siguientes manifestaciones: “interactúan mejor con adultos que con sus pares, prefieren jugar con niños más pequeños, demuestran inmadurez, experimentan

exceso de ansiedad, denotan falta de juicio, se muestran retraídos socialmente, son intolerantes, caprichosos, no comprenden la distancia corporal del otro, carecen de códigos sociales” (Monjas, 2014, p. 35). Entonces, las habilidades sociales son parte esencial de las actividades humanas, ya que el discurrir de la vida está determinado al menos parcialmente, por el rango de relaciones comunicativas.

Otros autores clasifican las habilidades sociales en: básicas y complejas. “Son básicas: saber iniciar y sostener buenas conversaciones, escuchar y hacer preguntas, saber presentarse y despedirse, elogiar, hacer cumplidos, comunicarse efectivamente. Las complejas incluyen otro tipo de conductas: pedir ayuda, saber disculparse, convencer a los demás, afrontar críticas, admitir la ignorancia” (Castro, 2013, p. 10). Es un tema siempre latente en nuestra vida cotidiana, notándose la presencia o ausencia de éstas, en nuestras relaciones familiares, amicales, laborales o de otra índole.

Los beneficios que se obtienen con la puesta en práctica de estas habilidades son múltiples: saber hacer respetar nuestros derechos; defender ideas, posiciones, ideologías sin agredir a los demás; saber comunicar considerando necesidades e intereses del resto de personas, facilita la formación de una sana autoestima.

La autora del presente trabajo de investigación define a las habilidades sociales como el conjunto de conductas positivas que permiten tener una óptima relación con las personas que nos rodean; las mismas que no nacen con nosotros sino que se van aprendiendo y desarrollando a medida que pasa el tiempo y en determinadas circunstancias de la vida.

2.2.2. Dimensiones de habilidades sociales

Las dimensiones de la variable dependiente son cinco: primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a la agresión y enfrentar el estrés.

Las habilidades sociales primarias se definen como “capacidad comunicativa interactiva que desarrolla relaciones interpersonales para empáticamente ponerse en el lugar del otro, saber lo que siente, incluso lo que puede estar pensando; proceso que consiste en *saben leer* a los demás” (Alava, 2010, p. 78). Exigen puesta en marcha de capacidades para captar gran cantidad de información sobre otras personas, a partir del lenguaje no verbal, palabras, tonos de voz, posturas, expresiones faciales, mímica, etc.

Sus indicadores son: escuchar atentamente, iniciar y mantener conversaciones espontáneamente, formular preguntas, agradecer, presentarse voluntariamente, elogiar actuaciones de los demás.

Las habilidades sociales avanzadas “son capacidades que procuran influir en los demás; motivan el trabajo grupal mediante relaciones empáticas, prestando atención a otras personas; permiten adivinar voluntades, descubrir deseos ocultos, detectar fastidios, enojos o propósitos escondidos” (Raffo, 2010, p. 12).

Son indicadores que actúan en esta dimensión: Solicitar ayuda inmediata, participar con sonrisas sinceras, saludar respetuosamente, convencer a los demás con cortesía y amabilidad, dar instrucciones precisas, seguir consejos, disculparse.

Las habilidades sociales sentimentales son definidas como “modelos afectivos para incentivar el manejo de inteligencia emocional mediante profundización de relaciones interpersonales, conociendo los propios derechos y difundiendo la defensa continuada, respetando a los demás; comunicando ideas, sentimientos, defensa de legítimos derechos sin intención de herir a nadie” (Carozzo, 2013, p. 32). Permite actuar desde un estado interior de autoconfianza, en lugar de emocionalidad limitante, típica de ansiedad, culpa o rabia.

Sus indicadores son: manejar y compartir sentimientos, expresar alabanzas merecidas por acciones de los demás, comprender la amistad,

unidad y colaboración de otros; ayudar, expresar afectos, resolver cooperativamente temores y fobias; fortalecer sus potencialidades para auto recompensarse.

Las habilidades sociales alternativas a la agresión se definen como “capacidades humanas de manejo y equilibrio emocional ante situaciones agresivas de los más fuertes, insultos, mofas o indirectas que enfrentan estudiantes más débiles; consiste en controlar, modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás, mediante autoconciencia, confianza, entusiasmo, empatía” (Gardner, 2012, p. 17).

Los indicadores de esta dimensión son: Se muestra cortés ante personas adultas, las respeta, solicita consejos, saluda cortésmente, enfrenta situaciones agresivas, negocia relaciones afectuosas, defiende los derechos de los más débiles, responde a las agresiones con paciencia y tolerancia, evita problemas y se aleja de las riñas callejeras.

Las habilidades sociales para enfrentar el estrés se definen como “capacidades conductuales para afrontar exigencias sociales, que agobian estados de ánimo, debilitan voluntades, disminuyen esperanzas y generan alteraciones físicas y mentales en las personas debido a tensiones personales, escolares, laborales o familiares” (Monjas, 2014, p. 17).

Sus indicadores son: prepararse convenientemente para enfrentar fracasos, distinguir propuestas basadas en convencimiento o persuasión, enfrentar a los desafíos de la vida, consensuar acciones de defensa, formular quejas oportunamente, defender a personas agobiadas, aconsejar a quienes padecen de miedos, vergüenzas y fobias.

2.3. Marco Conceptual

Expresividad: “Proceso comunicativo, pensado e intencionado que permite compartir significados, utilizando signos fonéticos con fluidez y espontaneidad” (Alava, 2010, p. 36).

Desarrollo: “Conjunto de fases sucesivas y dialécticamente superiores de un fenómeno, técnica, conducta hacia el logro de determinados resultados positivos” (Rivera, 2012, p. 8).

Habilidades sociales: “Interacciones con participación de diversos procesos cognitivos y procedimientos actitudinales como respeto, amistad, reconocimiento, valoración, ayuda mutua y toma de decisiones acertadas y consensuadas” (Carozzo, 2013, p. 10).

Juegos cooperativos: “Actividades lúdicas, placenteras, participativas que facilitan el encuentro con otros y el acercamiento hacia el cuidado y protección de la naturaleza; predomina participación, juegos colectivos para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los demás” (Hizinga, 1998, p. 22).

Relación: “Proceso socio histórico y cultural, permanente, sistemático dirigido al perfeccionamiento y realización de los seres humanos y al mejoramiento de condiciones que benefician el desarrollo y perfeccionamiento de la sociedad” (Raffo, 2010, p. 42).

Promoción: “Acciones que permiten mejora personal, elevación de estima general, valoración de niveles escolares, profesionales, comunales e intelectuales” (Alava, 2010, p. 54).

Socialización: “Proceso inter comunicativo, a través del cual se interaccionan e internalizan los elementos que definen una sociedad: lenguaje, conductas, conocimientos, costumbres, etc.” (Raffo, 2010, p. 22).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis General

H₁ Si se aplica un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años del aula “Las Ardillitas” de la Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito de San José, estos promoverán sus habilidades sociales.

H₀ Si se aplica un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años del aula “Las Ardillitas” de la Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito de San José, estos no promoverán sus habilidades sociales.

3.2. Variables

Variable independiente: Juegos cooperativos

Variable dependiente: Habilidades sociales

3.2.1. Definiciones conceptuales

Esta autora, después de la bibliografía consultada define a los juegos cooperativos como actividades recreativas, placenteras, formalmente estructuradas y consensuadamente aceptadas para producir desbordes de afectividad, creatividad e ingenio en los niños; por eso se convierten en herramientas de suma utilidad para la construcción de aprendizajes significativos, resolución de conflictos, desarrollo corporal y mental.

La autora del presente trabajo de investigación después del procesamiento de la información teórica conceptualiza a las habilidades sociales como el conjunto de conductas positivas que permiten establecer una óptima relación con las personas que nos rodean; las mismas que no nacen con nosotros sino que se van aprendiendo y desarrollando a medida que pasa el tiempo y en determinadas circunstancias de la vida.

3.2.2. Definiciones operacionales

La variable independiente se opera a través del programa experimental basado en el conjunto de juegos que implican placer, satisfacción y libertad, así como cumplimiento de reglas y responsabilidades entre sus participantes.

La variable dependiente se mide a través de Ficha de Observación con indicadores que abarcan dimensiones de habilidades sociales; empleando puntajes de 1 (Nunca), 2 (A veces), 3 (Siempre) en cada indicador.

3.2.3. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente: Juegos cooperativos	Actividades	Juegos de presentación Juegos de conocimiento del entorno y sensibilización Juegos de simulación Juegos ambientales	Programa experimental
	Interacción	Participa y dialoga activamente en la observación de láminas presentadas Plantea hipótesis acerca de lo observado Responde a preguntas del docente Interacciona afectivamente con otros Colabora y se muestra solidario	
	Afectividad	Me identifico plenamente Me reconozco como persona capaz Valoro mis fortalezas comunicativas Supero mis debilidades Respeto culturas ajenas Acepto la idiosincrasia ajena Me muestro solidario	
Variable dependiente: Habilidades Sociales	Primarias	Escucha con atención. Inicia conversaciones con facilidad. Levanta la mano para preguntar o participar. Da las gracias cuando corresponde.	Ficha de Observación para evaluar Habilidades Sociales
	Avanzadas	Solicita ayuda cuando la necesita. Sabe cómo seguir instrucciones. Solicita disculpas cuando la situación lo amerita.	
	Sentimentales	Expresa sentimientos positivos Demuestra afecto a docente y compañeros.	

		Es capaz de pedir permiso. Ayuda a los demás.	
	Alternativas a la agresión	Gusta compartir juegos y materiales. Es capaz de negociar ante un conflicto. Defiende sus derechos moderadamente	
	Enfrentar el estrés	Es capaz de formular queja oportunamente. Demuestra control de sus emociones después de un juego perdido. Busca soluciones cuando es dejado de lado. Defiende al otro sin llegar a enfrentamientos.	

3.3. Metodología

3.3.1. Tipo de estudio

El presente trabajo de investigación es de tipo aplicativo - explicativo, pues se desea comprobar los efectos de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la promoción del desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de edad del aula “Las Ardillitas” de I.E.I N° 206 del Distrito de San José - Lambayeque.

3.3.2. Diseño de estudio

Diseño pre experimental con un solo grupo de estudio, al cual se aplicó pre y post Test, con el siguiente esquema.

G.E. : O₁ X O₂

Donde:

G.E.: Grupo pre experimental sometido a la influencia del estímulo.

O₁: Es medición hecha de habilidades sociales mediante el pre test a estudiantes antes de la aplicación del estímulo.

X: juego cooperativo – variable independiente.

O₂: Es medición hecha de las habilidades sociales mediante el post test a estudiantes después de la aplicación del estímulo.

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

Ésta fue conformada por 18 niños de 5 años de edad, matriculados en el aula “Las Ardillitas, durante el año 2015 en la I.E.I. N° 206 del distrito de San José, Lambayeque. Dichos niños viven en las cercanías de la I.E., pertenecen a hogares de clase media, aparentemente gozan de buena salud física, mental y social.

Tabla 1: Población y Muestra representativa de niños de 5 años de edad

Sección	Varones	Mujeres
Ardillitas	07	11
Total		18

Fuente: Nóminas de matrícula.

Fecha: 25 de abril de 2015.

La muestra fue la misma debido al reducido universo poblacional, el muestreo fue no paramétrico, es decir intencional por conveniencia de la investigación e investigadora.

3.5. Método de Investigación

Los métodos de investigación aplicados fueron de carácter cuantitativo y cualitativo; los que se describen a continuación:

Método Histórico tendencial: contribuyó con el “conocimiento de trabajos previos, antecedentes o referentes empíricos, que se relacionaron con las variables de estudios y la evolución histórica del problema en diferentes aspectos de la sociedad y en sus diversos escenarios” (Gómez, 2010, p. 32).

Esto se exige específicamente en investigaciones relacionadas con la educación formativa.

Método Inductivo: permitió conocer la realidad objetiva sobre el desarrollo de las variables en estudio, “mediante percepciones y análisis subjetivos, cohesionados y estructurados lógicamente; siguiendo los lineamientos metodológicos de Francis Bacon” (Chico, 2010, p. 33).

Método Deductivo: en identificación de la realidad global del problema; esto es, el objeto de estudio se ha evaluado teniendo en cuenta “la relación causa - efecto desde un enfoque holístico e integral, respetando sus diferentes contextos; utilizado en la construcción y desarrollo de la teoría científica” (Valle, 2012, p. 38).

Método Analítico: permitió profundizar en el conocimiento del nivel de adquisición de habilidades sociales; asimismo, precisar los resultados obtenidos en el pre y el post test, mediante la aplicación de una ficha de observación al grupo de estudio; “consistió en fragmentar el problema (dimensiones, indicadores, ítems) para identificarlo con objetividad y precisión, complementándose con la síntesis, utilizada para determinar las conclusiones y el resumen del estudio” (Pardinas, 2005, p. 16).

El juicio analítico: implicó el descomponer el fenómeno en las partes que lo componen. Es el proceso mental mediante el cual se divide en partes la representación totalizadora de un fenómeno.

Método Dialéctico: Facilitó la orientación en los procesos de observación, reflexión y transformación del grupo experimental; es decir los cambios o efectos de mejora en la adquisición de habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 206 del Distrito de San José – Lambayeque, 2015.

Método Hipotético – Deductivo: permitió deducir por medio del razonamiento lógico, algunas suposiciones; es decir, “partir de verdades

establecidas previamente como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales, comprobando así su validez” (Chico, 2010, p. 43).

3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Con la finalidad de obtener datos cuantitativos, necesarios para la investigación, se aplicó la técnica de observación, mediante el instrumento: “Ficha de Observación” (Anexo 1) La misma que fue aplicada en dos momentos: Inicialmente con la finalidad de conocer el perfil real de las habilidades sociales de la población a quien se aplicaría el programa de juegos y después de ejecutado el programa experimental.

La ficha de observación fue adaptada del Test de Habilidades Sociales desarrollada por Luis Raffo Benavides, en 2010, durante el Diplomado efectuado por el Colegio de Psicólogos del Perú en la ciudad de Chiclayo. Comprende indicadores con habilidades sociales primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a la agresión y para enfrentar el estrés. Se evaluaron con el puntaje de 1, 2 y 3 puntos, correspondiendo a Nunca, A veces y Siempre respectivamente.

La técnica de la observación: Es un proceso sistemático que permite a un especialista recoger información relacionada con cierto problema en estudio. “Este problema es el que otorga sentido a la observación en sí y el que determina aspectos tales como: qué se observa, cómo se observa, quién es observado, dónde y cuándo se observa, qué utilidad se le da a los datos procedentes de la observación” (Valle, 2012, p. 18).

Técnica de gabinete: Consistió en revisión y procesamiento de datos informativos utilizando las fichas bibliográficas para citar conceptos y teorías de los autores revisados.

Técnica de campo: Mediante el desarrollo del programa experimental, a través de sesiones de aprendizaje en las cuales se incluyeron los juegos cooperativos que formaron parte del programa.

El fichaje: “Técnica que consiste en registrar en forma escrita los datos que se obtienen de las distintas fuentes de información. Dichas fichas nos facilitan la obtención y almacenamiento de los antecedentes de estudio y el marco teórico; permitiendo un adecuado registro bibliográfico” (Chico, 2010, p. 56). Todo lo recolectado fue procesado con el sistema APA.

3.7. Métodos de análisis de datos

Los datos obtenidos mediante los instrumentos aplicados, fueron organizados en tablas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, a partir de las cuales se elaboraron las figuras respectivas. Para determinar la confiabilidad y validación de los instrumentos, se aplicó la técnica de juicios de expertos.

Además, los datos se presentan en cuadros de distribución de frecuencias, los que nos muestran las medidas de concentración y dispersión, tales como la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad, cuyos valores aparecen en la sección Anexos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo del pre test de habilidades sociales

General

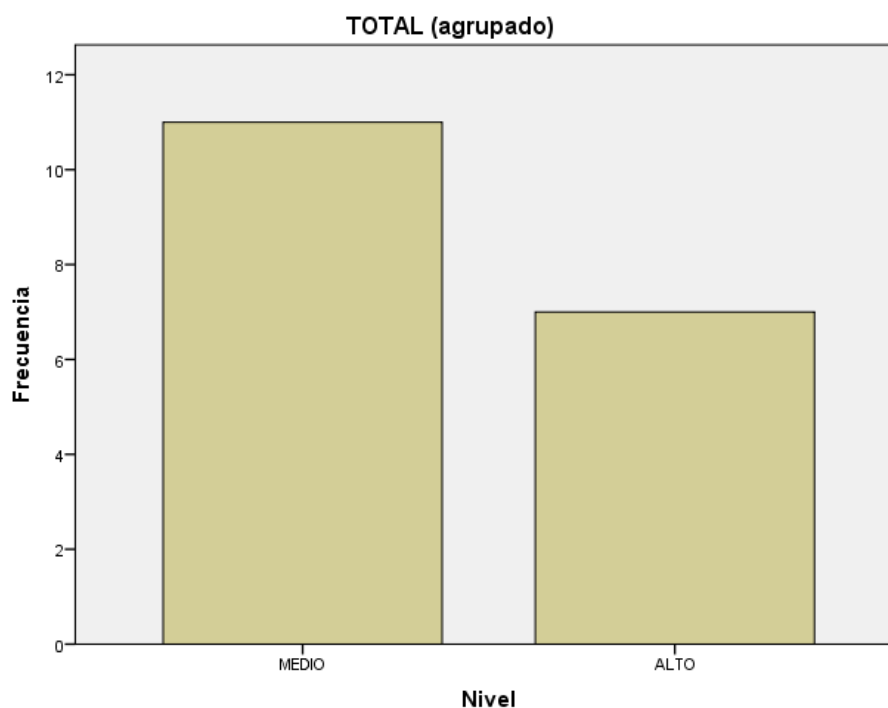
Tabla 1: Estadísticos del Pre-Test

N	Válido	18
	Perdidos	0
Media		34,33
Mediana		34,00
Moda		37
Desviación estándar		6,352

Tabla 1: Tabla de frecuencias agrupadas del pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	11	61,1	61,1	61,1
	ALTO	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 1: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas del pre test



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

11 niños (equivalentes al 61,1%) lograron ubicarse en nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales, y 7 niños restantes (equivalentes al 38,9%) se ubicaron en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales. El promedio alcanzado por los 18 niños se encontraba en el nivel Medio (34,33 puntos).

La zona central presentaba una desviación estándar de 6,352 puntos respecto al valor promedio. El puntaje que más niños alcanzaron fue de 37 puntos (Alto). El 50% de los niños obtuvieron 34 puntos a más.

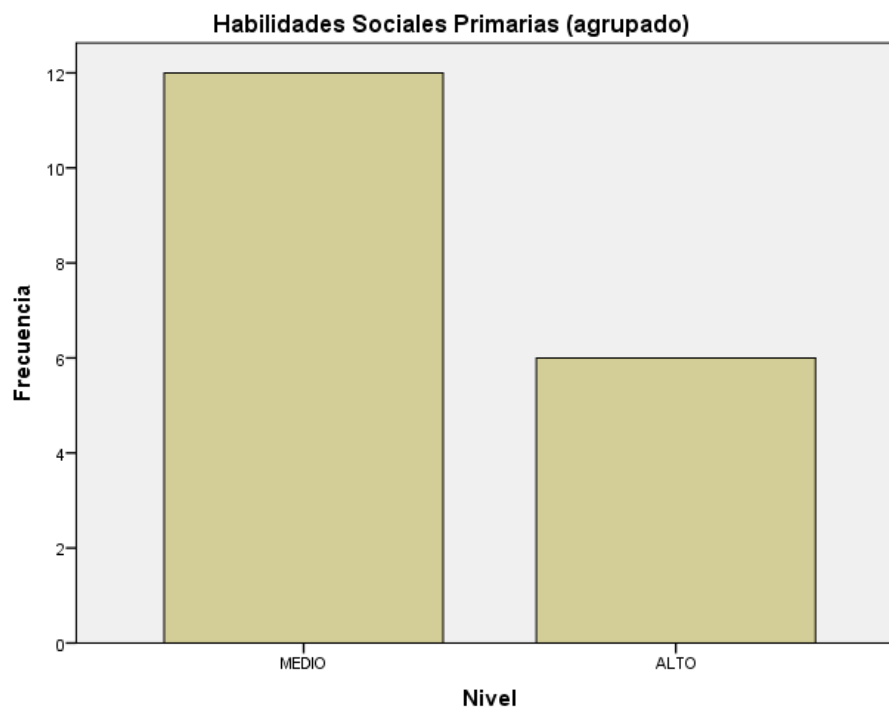
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de pre test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en Habilidades Sociales en general; es decir, medianamente cumplen reglas y normas, así como responsabilidades en la ejecución del juego.

Dimensión 1: Habilidades Sociales Primarias

Tabla 5: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Primarias (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	12	66,7	66,7	66,7
	ALTO	6	33,3	33,3	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 2: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Primarias (pre test)



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

12 niños (equivalentes al 66,7%) lograron ubicarse en el nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales Primarias, y 6 niños restantes (equivalentes al 33,3%) se ubicaron en el nivel Alto.

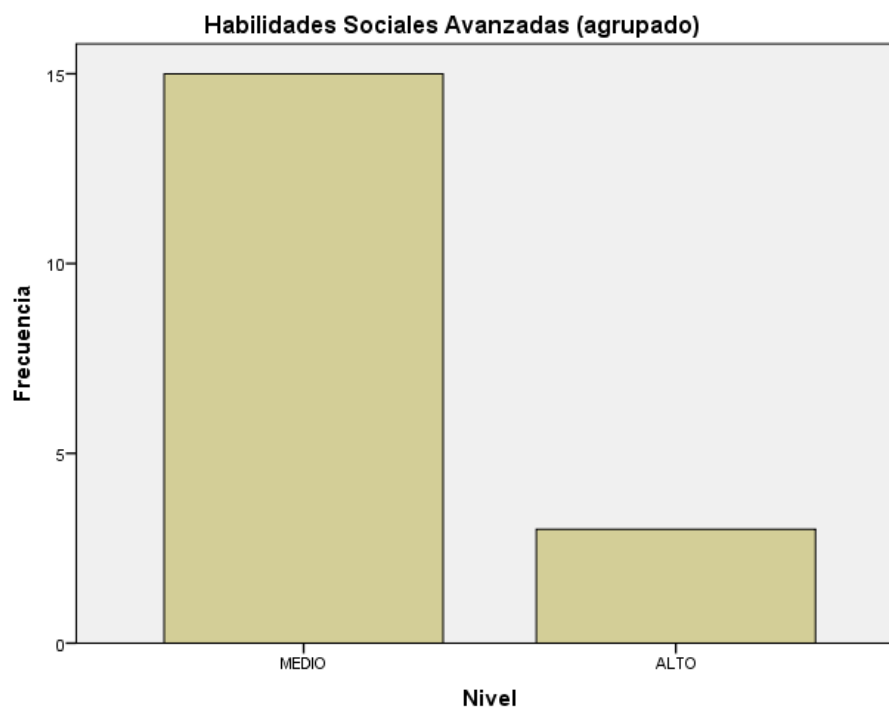
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de Pre-Test, los niños(as) del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en las Habilidades Sociales Primarias; es decir, medianamente escuchaban cuando les estaban hablando, iniciaban una conversación fácilmente, levantaban la mano para participar, y daban las gracias.

Dimensión 2: Habilidades Sociales Avanzadas

Tabla 7: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Avanzadas (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	15	83,3	83,3	83,3
	ALTO	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 3: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Avanzadas (pre test)



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado: 15 niños (equivalentes al 83,3%) lograron ubicarse en el nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales Primarias, y los 3 niños restantes (equivalentes al 16,7%) se ubicaron en el nivel Alto. Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de Pre-Test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en las Habilidades Sociales

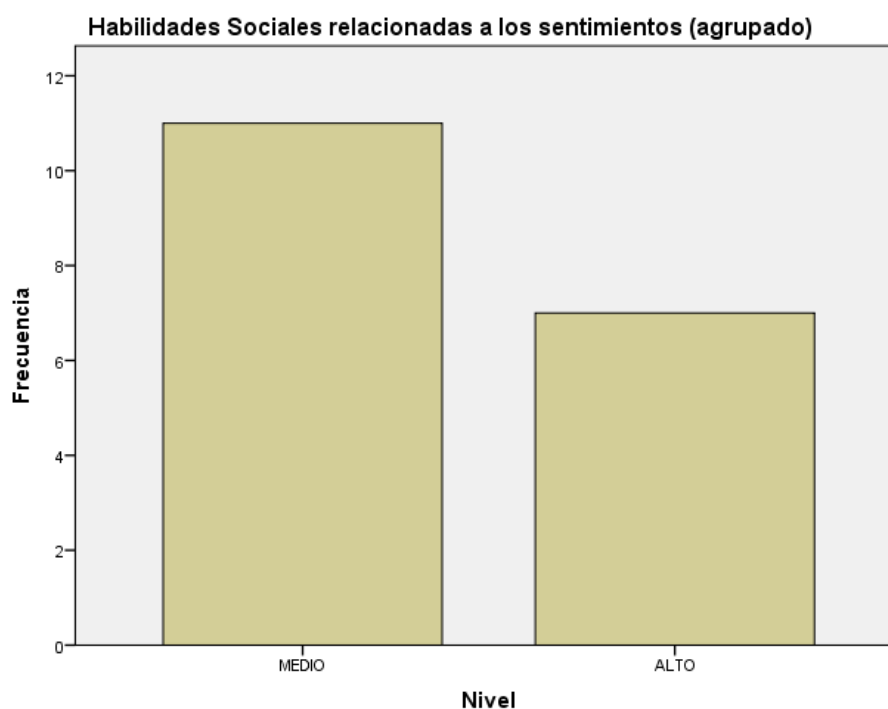
Avanzadas; es decir, medianamente pedían ayuda cuando la necesitaban, seguían instrucciones y pedían disculpas.

Dimensión 3: Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos

Tabla 9: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Sentimentales (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	11	61,1	61,1	61,1
	ALTO	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 4: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Sentimentales (pre test)



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

11 niños (equivalentes al 61,1%) lograron ubicarse en el nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales Sentimentales, y 7 niños restantes (equivalentes al 38,9%) se ubicaron en el nivel Alto.

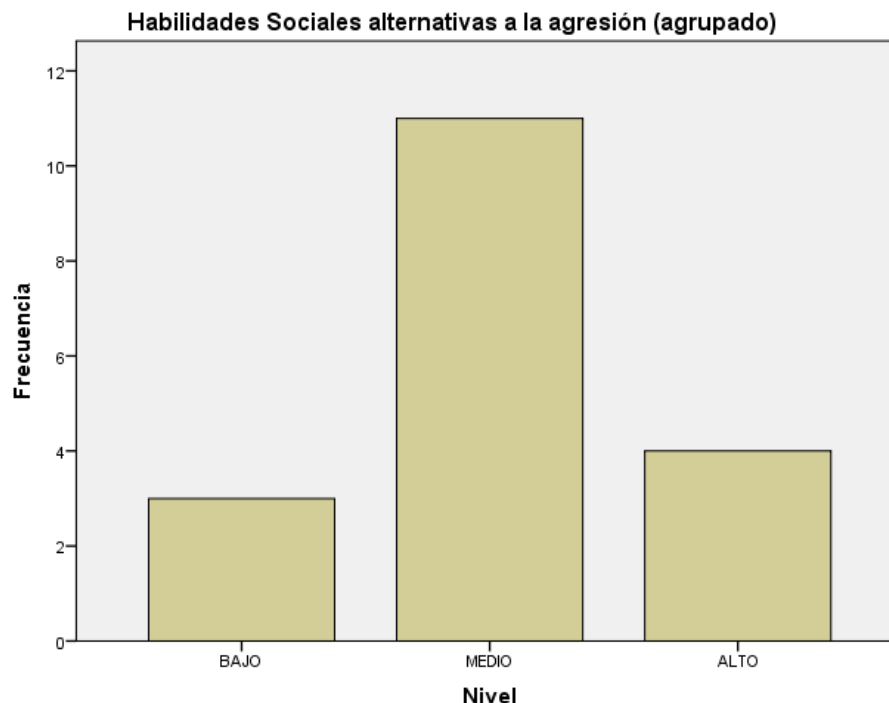
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de pre test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en las Habilidades Sociales Sentimentales; es decir, medianamente expresaban lo que sentían, demostraban afecto, pedían permiso y ayudaban a los demás.

Dimensión Nº 4: Habilidades Sociales alternativas a la agresión

Tabla 11: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales alternativas a la agresión (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	3	16,7	16,7	16,7
	MEDIO	11	61,1	61,1	77,8
	ALTO	4	22,2	22,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 5: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales alternativas a la agresión (pre test)



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

11 niños (equivalentes al 61,1%) lograron ubicarse en el nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales alternativas a la agresión, 4 niños (equivalentes al 22,2%) se ubicaron en el nivel Alto, y 3 niños restantes (equivalentes al 16,7%) se ubicaron en el nivel Bajo.

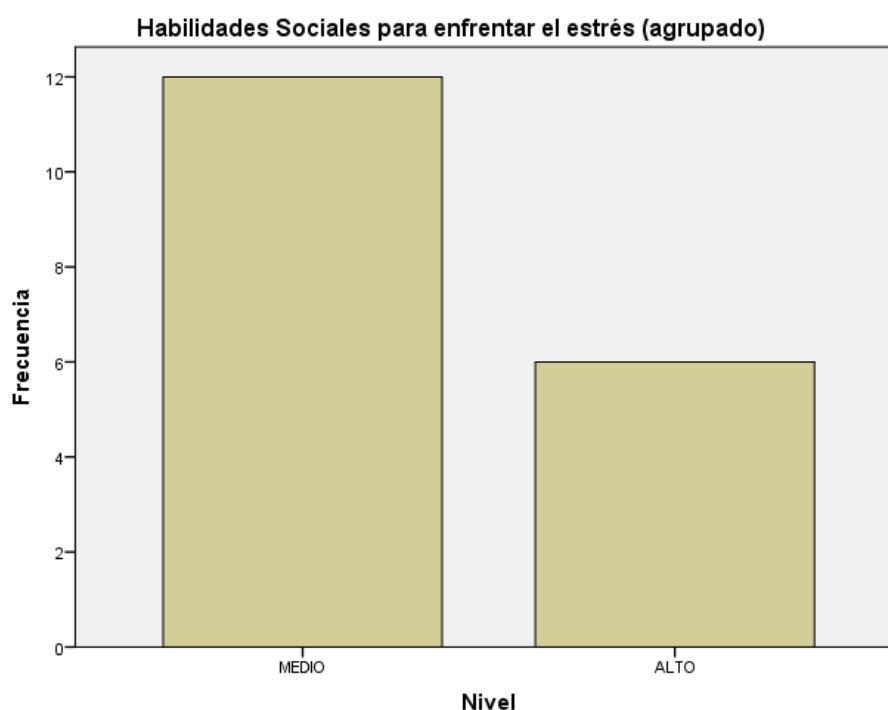
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de pre test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en las Habilidades Sociales alternativas a la agresión; es decir, medianamente compartían sus juegos y materiales, negociaban ante conflictos y defendían sus derechos moderadamente.

Dimensión 5: Habilidades Sociales para enfrentar el estrés

Tabla 13: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales para enfrentar el estrés (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	12	66,7	66,7	66,7
	ALTO	6	33,3	33,3	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 6: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales para enfrentar el estrés (pre test)



La aplicación del pre test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado: 12 niños (equivalentes al 66,7%) lograron ubicarse en el nivel Medio del desarrollo de Habilidades Sociales para enfrentar el estrés, y 6 niños restantes (equivalentes al 33,3%) se ubicaron en el nivel Alto. Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de Pre-Test, los niños(as) del grupo experimental mostraban un desarrollo Medio en las Habilidades Sociales para enfrentar el estrés; es decir, medianamente eran capaces de formular quejas, demostraban control de sus emociones después de un juego perdido,

buscaban soluciones cuando eran dejados de lado y defendían a sus compañeros sin llegar a enfrentamientos.

4.2. Análisis descriptivo del post test de habilidades sociales

General

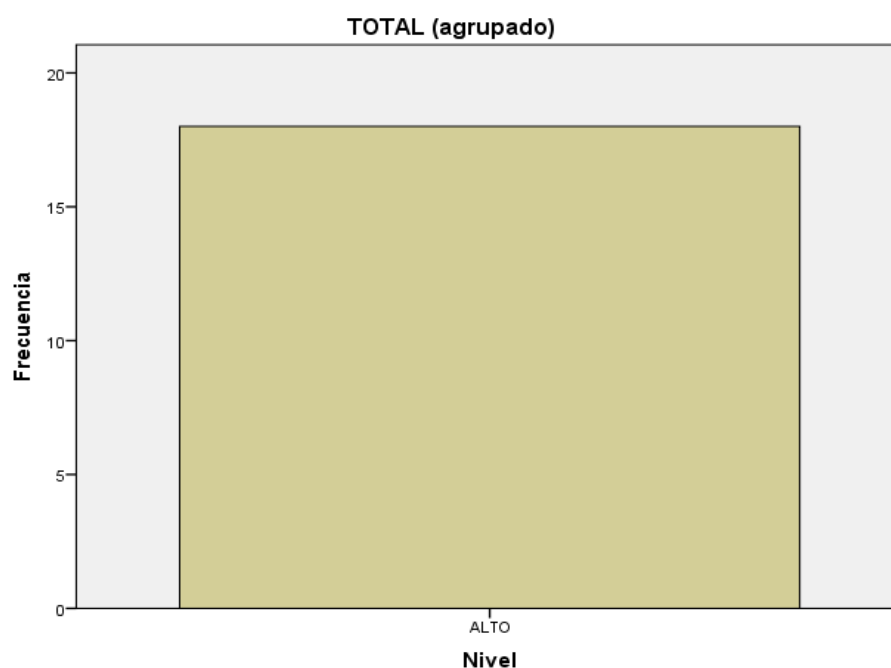
Tabla 14: Estadísticos del post test

N	Válido	18
	Perdidos	0
Media		49,22
Mediana		50,00
Moda		50
Desviación estándar		3,541

Tabla 15: Tabla de frecuencias agrupadas del post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido ALTO	18	100,0	100,0	100,0

Figura 7: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas del post test



La aplicación del post test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

18 niños (100%) se ubicaron en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales. El promedio alcanzado por los 18 niños se encontraba en el nivel Alto (49,22 puntos). La zona central presentaba una desviación estándar de 3,541 puntos respecto al valor promedio. El puntaje que más niños alcanzaron fue de 37 puntos (Alto). El 50% de los niños tuvieron puntajes de 50 o mayores.

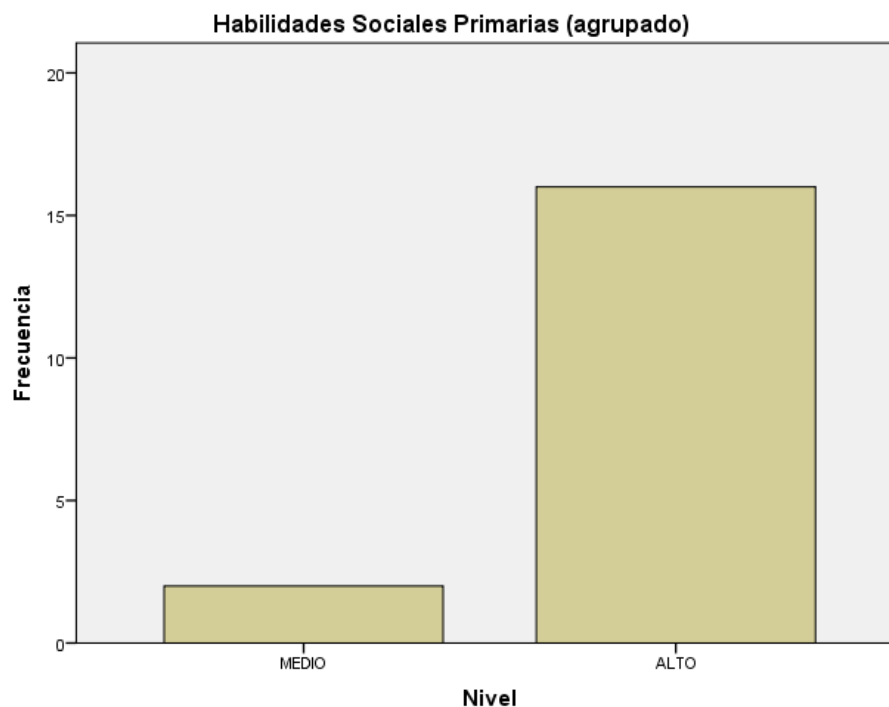
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de post test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Alto en las Habilidades Sociales en general; es decir, cumplen reglas y normas así como responsabilidades en la ejecución del programa de juegos cooperativos.

Dimensión 1: Habilidades Sociales Primarias

Tabla 17: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Primarias (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	2	11,1	11,1	11,1
	ALTO	16	88,9	88,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 8: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Primarias (post test)



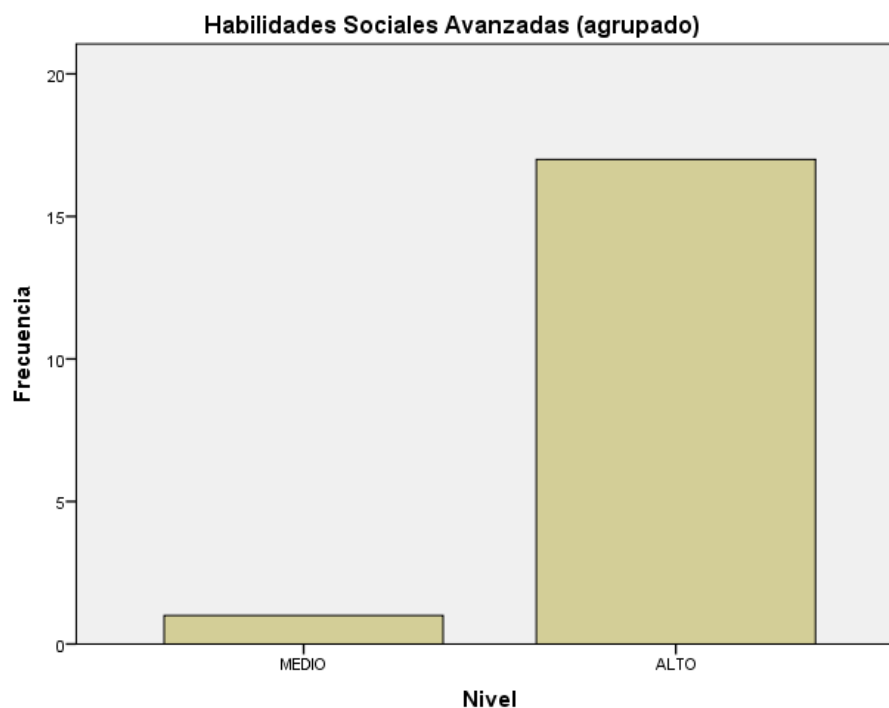
La aplicación del Post-Test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado: 16 niños (equivalentes al 88,9%) lograron ubicarse en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales Primarias, y 2 niños restantes (equivalentes al 11,1%) se ubicaron en el nivel Medio. Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de Post-Test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Alto en las Habilidades Sociales Primarias; es decir, escuchan cuando les están hablando, inician una conversación fácilmente, levantan la mano para participar, y dan las gracias.

Dimensión 2: Habilidades Sociales Avanzadas

Tabla 19: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Avanzadas (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	1	5,6	5,6	5,6
	ALTO	17	94,4	94,4	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 9: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Avanzadas (post test)



La aplicación del post test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado: 17 niños (equivalentes al 94,4%) lograron ubicarse en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales Avanzadas, y solo un niño (equivalente al 5,6%) se ubicó en el nivel Medio.

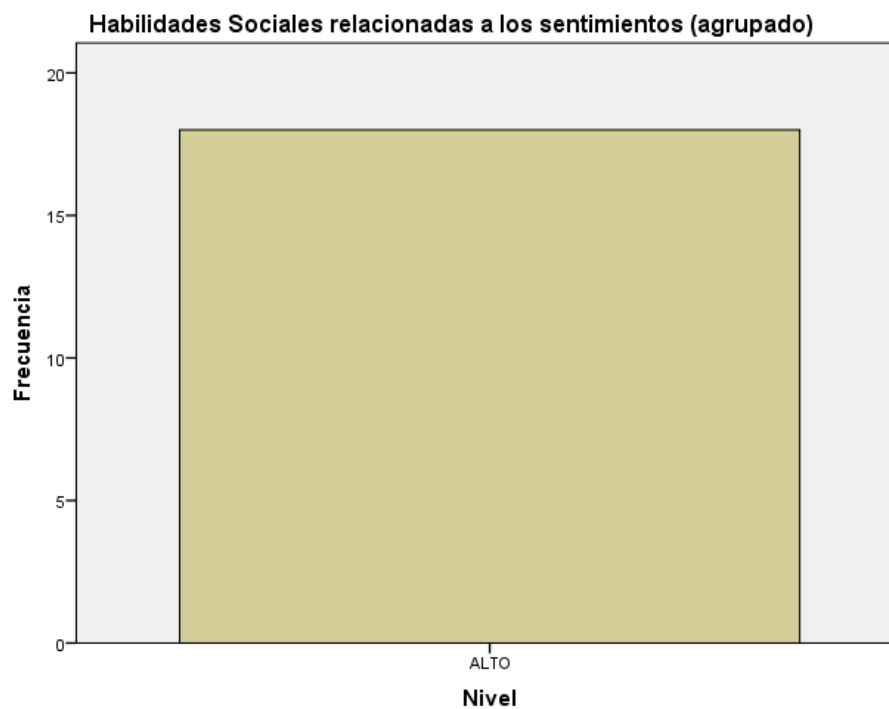
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de post test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Alto en las Habilidades Sociales Avanzadas; es decir, piden ayuda cuando la necesitan, siguen instrucciones y piden disculpas.

Dimensión 3: Habilidades Sociales Sentimentales

Tabla 21: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales Sentimentales (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	18	100,0	100,0	100,0

Figura 10: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos (post test)



La aplicación del post test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

18 niños (equivalentes al 100%) lograron ubicarse en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos.

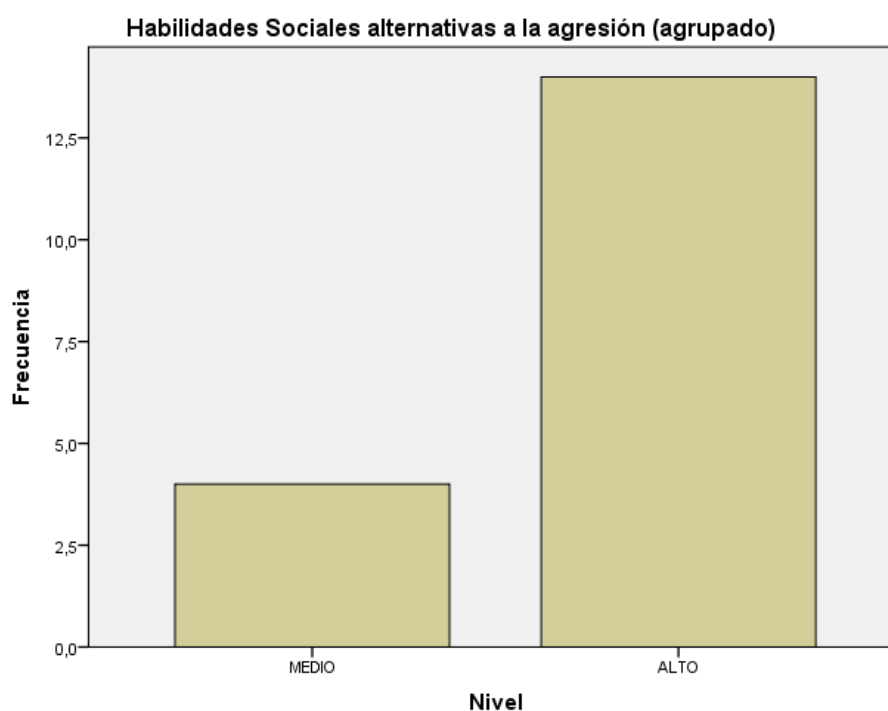
Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de post test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Alto en las Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos; es decir, expresan lo que sienten, demuestran afecto, piden permiso y ayudan a los demás.

Dimensión 4: Habilidades Sociales alternativas a la agresión

Tabla 23: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales alternativas a la agresión (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	4	22,2	22,2	22,2
	ALTO	14	77,8	77,8	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Figura 11: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales alternativas a la agresión (post test)



La aplicación del Post-Test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado: 14 niños (equivalentes al 77,8%) lograron ubicarse en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales alternativas a la agresión, y los 4 niños restantes (equivalentes al 22,2%) se ubicaron en el nivel Medio. Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de post test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo Alto en las Habilidades Sociales

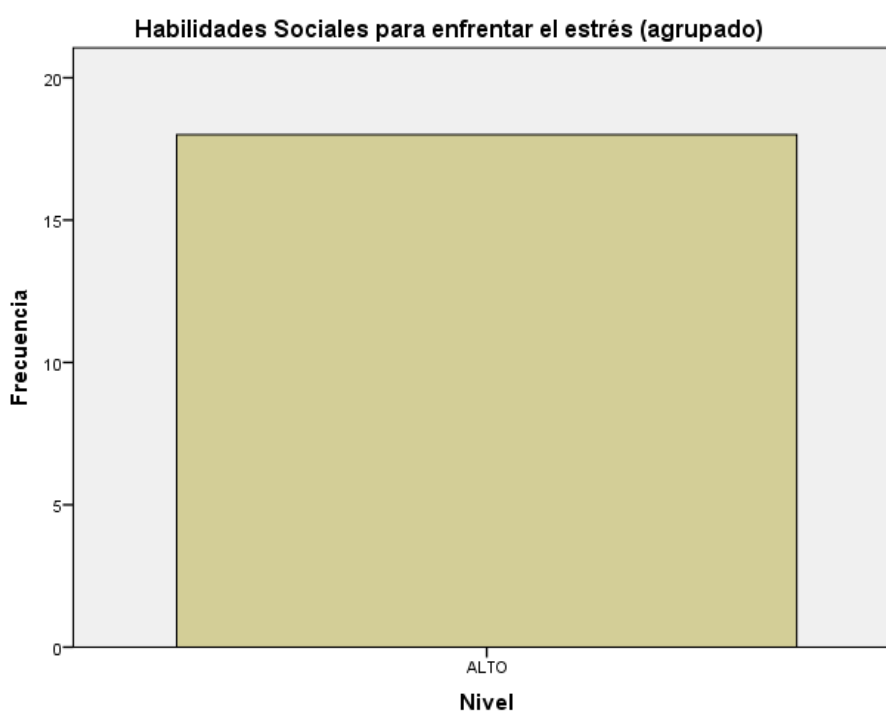
alternativas a la agresión; es decir, comparten sus juegos y materiales, negocian ante conflictos y defienden sus derechos moderadamente.

Dimensión 5: Habilidades Sociales para enfrentar el estrés

Tabla 25: Tabla de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales para enfrentar el estrés (pre test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido ALTO	18	100,0	100,0	100,0

Figura 12: Gráfico de barras de frecuencias agrupadas de las Habilidades Sociales para enfrentar el estrés (post test)



La aplicación del Post-Test a los integrantes del grupo experimental dio el siguiente resultado:

18 niños (equivalentes al 100%) lograron ubicarse en el nivel Alto del desarrollo de Habilidades Sociales para enfrentar el estrés. Estos resultados permiten mostrar que, en la etapa de post test, los niños del grupo experimental mostraban un desarrollo alto en las Habilidades Sociales para enfrentar el

estrés; es decir, son capaces de formular quejas, demuestran control de sus emociones después de un juego perdido, buscan soluciones cuando son dejados de lado y defienden a sus compañeros sin llegar a enfrentamientos

4.3. Contrastación de hipótesis

H_1 Si se aplica un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años del aula “Las Ardillitas” de Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito de San José, éstos promoverán sus habilidades sociales.

H_0 Si se aplica un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años del aula “Las Ardillitas” de Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito de San José, éstos no promoverán sus habilidades sociales.

La aplicación de prueba de Levene para igualdad de varianzas reflejó que el valor de significancia es de 0.415, que es mayor al valor $\alpha = 0.05$. Por lo que se concluye, que las varianzas de porcentajes de los niños de cinco años del aula “Las Ardillitas” de I.E.I. N° 206 del distrito de San José de Lambayeque en cuanto al desarrollo de habilidades sociales son homogéneos.

La aplicación de prueba t - student refleja que el valor de significancia es de 0.014, que es menor al valor $\alpha = 0.05$; por esta razón se rechaza la H_0 . Consecuentemente, se concluye que existen diferencias significativas entre los porcentajes de las pruebas de pre y post test.

Consecuentemente: Si se aplica un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años del aula “Las Ardillitas” de Institución Educativa Inicial N° 206 del distrito de San José, éstos promoverán sus habilidades sociales.

4.4. Discusión

La educación en el nivel inicial se constituye en espacio ideal para la formación integral de los niños, que les permita el fortalecimiento de sus potencialidades físicas y mentales. Por ello, son las Instituciones educativas las

llamadas a la creación de las condiciones que permitan el desarrollo de habilidades sociales, para que se sientan satisfechos convivan democráticamente con sus semejantes, expresen con seguridad y libertad ideas, sentimientos y emociones.

La identificación del nivel Medio en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José de Lambayeque, en el pre test, mediante aplicación de Ficha de Observación se constató con la media aritmética: 34.33 puntos, mediana: 34.00, moda: 37.00 y desviación estándar: 6.352. Cifras lejanas al correcto desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Este resultado concuerda directamente con la realidad problemática investigada por Tordecilla (2014), quien en escuelas de América Latina y El Caribe, se reflejan situaciones preocupantes, ya que 27% de niños no muestran deseos para relacionarse con sus pares, 31% de padres de familia reconocen que jamás incentivan saludos, agradecimientos, solicitudes de ayuda, solidaridad en sus hijos; 42% de niños siente vergüenzas, miedos y fobias, por eso no gustan participar en actividades, expresar sentimientos, actuar con respeto y tolerancia.

En el marco teórico también este resultado concuerda con el aporte de Raffo (2010), pues el déficit de habilidades sociales en preescolares se constata cuando sienten temores para acercarse a otros, miedos para expresar deseos, preferencias, inseguridad para hacer valer sus derechos, reflejan intimidación, reaccionan violentamente, no participan en juegos grupales, tampoco respetan turnos acordados, no se interesa por otros y educativamente, no intercambian informaciones, no negocian, convencen a otros y lamentablemente acuden a llantos, lamentos, rabietas para llamar la atención.

El diseño y ejecución del programa de juegos cooperativos para promover habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en la I.E.I. N° 206 del distrito de San José, Lambayeque rindió los resultados esperados porque los niños, con la mediación de la tesista, participaron activa y libremente

en las actividades del juego cooperativo y que se reflejan en los resultados positivos alcanzados en el post test.

Este resultado positivo concuerda directamente con el trabajo previo propuesto por Villarroya (2012), quien en investigación educativa con 38 niños de ciudad de Quito, anotó como conclusión significativa los éxitos de los juegos cooperativos con participación voluntaria, consciente y dinámica de todos los niños, evitando exclusiones de ningún tipo y por ello se generaron climas placenteros, afectivos, amicales y se orientaron actividades hacia metas colectivas; enfocando el fortalecimiento de relaciones de unión, afecto y suma de aportes colectivos.

Los constructos teóricos de Alava (2010), quien basado en la teoría de Jean Piaget refuerza teóricamente los resultados positivos del diseño y ejecución del programa de juegos cooperativos, porque consolidan estructuras intelectuales, a lo largo del proceso en el que se adquieren y participan en juegos lúdicos, resultando placenteros, porque jugando se logra entender y comprender el funcionamiento de objetos en el mundo circundante.

La comprobación de la promoción de habilidades sociales después de la aplicación del programa de juegos cooperativos en los niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José, Lambayeque se evidencia objetivamente en los resultados del post test: media aritmética: 49.22 puntos, mediana: 50.00, moda: 50.00 y desviación estándar: 3.541.

Además, los 18 niños de la muestra se ubicaron en el nivel Alto y elevaron sus puntuaciones en las cinco dimensiones de las habilidades sociales, en el post test. El incremento sumó 61.1% en relación al pre test, donde únicamente el 38.9% de niños participantes se ubicó en el nivel Alto.

El resultado refleja la importancia del programa experimental ejecutado y concuerda con el trabajo previo de Rachumí y Vega (2014), quienes en su trabajo experimental con 75 estudiantes, determinaron que el programa efectuado mediante juegos de roles presentó mejorías en habilidades sociales

básicas: los niños fueron capaces de saludar afectuosamente a los pares y adultos, solicitaron favores, aprendieron a disculparse, consensuaron ideas y defendieron sus derechos, confrontaron opiniones y solucionaron problemas, respetaron turnos para participar, aprendieron a decir 'no' cuando las condiciones lo ameritaban y por ello alcanzaron un promedio aritmético de 144.57, que los ubicó en el nivel Alto.

Por último, el aporte teórico de Carozzo (2013), ratifica los resultados óptimos alcanzados en el post test por los niños de la muestra, gracias al programa de juegos cooperativos porque son actividades de interacción afectiva, naturales, aprendidos e interiorizados conscientemente, activan cuerpo, alma, valores, actitudes, expectativas, comportamientos proactivos para desenvolverse afectiva, solidaria y democráticamente con los demás; además promueven una buena comunicación, cooperación, sensibilización, solidaridad, facilitando el encuentro con los otros y acercamiento hacia la naturaleza.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

En el pre test se identificó el nivel Medio en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José de Lambayeque, mediante aplicación de Ficha de Observación, la media aritmética sumó 34.33 puntos, la mediana fue de 34.00, la moda que más se repitió fue 37.00 y la desviación estándar: 6.352 reflejó heterogeneidad y escaso desarrollo de habilidades sociales en los niños de la muestra de estudio.

El programa experimental diseñado y ejecutado en base a juegos cooperativos sirvió para promover habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en la I.E.I. N° 206 del distrito de San José, Lambayeque; se potenciaron en 100% las habilidades sociales primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a agresiones y para enfrentar el estrés.

La comprobación de la eficiencia del programa experimental basado en juegos cooperativos demostró la promoción de habilidades sociales después de su aplicación evidenciada objetivamente en resultados del post test, con una media aritmética de 49.22 puntos, que ubicó en nivel Alto a los niños de la muestra; la mediana sumó 50.00, la moda repetida fue 50.00 y la desviación estándar de 3.541 reflejó homogeneidad en el grupo de estudio.

En síntesis, los 18 niños de la muestra se ubicaron en el nivel Alto, elevaron sus puntuaciones en las cinco dimensiones de habilidades sociales, en el post test, gracias a la eficacia y eficiencia del programa experimental desarrollado con juegos cooperativos; se incrementaron en 61.1% los porcentajes en el post test, porque en pre test únicamente 38.9% de niños participantes se ubicó en nivel Alto de habilidades sociales.

5.2. RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar con implementación, desarrollo y monitoreo de programas lúdicos en educación inicial para fortalecer habilidades sociales, trabajadas voluntaria, afectiva y participativamente para incentivar el desarrollo óptimo de capacidades cognitivas, actitudinales, procedimentales y físicas, que permitirán mejores niveles de convivencia democrática y ciudadana.

Se aconseja que Universidad César Vallejo debe coordinar acciones con Instituciones Educativas ubicadas en las diferentes regiones donde ésta tiene presencia, para promover la difusión de investigaciones innovadoras, capaces de lograr transformaciones significativas en procesos de enseñanza – aprendizaje en aulas interactivas, fortaleciendo capacidades académicas en bien de la educación del país.

Finalmente, se recomienda incorporar en el Proyecto Educativo Institucional y en los Planes de Trabajo Didáctico en el Aula, proyectos socio afectivos, talleres de sensibilización, Escuelas de padres, con temas del área Personal Social, sugeridos en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, para fortalecer la convivencia ciudadana, actitudes democráticas, autoestima, respeto, sensibilidad, ayuda mutua, honestidad y fortalecimiento del amor, bajo el lema: “Todo por Amor, Nada por la Fuerza”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alava, J. (2010). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.
- Alberti, E. y Emmons, A. (1999). *Habilidades sociales*. España: Sociedad Española para el estudio de ansiedad y estrés (SEAS).
- Arellano, S. (2012). *Efectos de un programa de intervención psico educativa para la optimización de las actividades sociales de alumnos de Primer Grado de Educación Secundaria del Centro Educativo Diocesano El Buen Pastor del distrito Villa María del Triunfo*. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Aquino, R.; Campos, U. y Fernández, J. (2012). *Aplicación de un programa de juego de roles para mejorar las habilidades sociales en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa “Carlos Augusto Salaverry” de Chiclayo*. (Tesis de Maestría en Psicología Educativa). Universidad César Vallejo de Chiclayo.
- Aron, H. y Milicic, K. (2002). *Habilidades personales y sociales en docentes de áreas rurales*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Cabellos, V. (2014). *Manual de Evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Carozzo, J. (2013). *Programa interactivo de habilidades sociales*. Lima: Colegio de Psicólogos del Perú.
- Castillo, M. y Mesta, J. (2008). *Efectos de un programa de habilidades sociales en el nivel de asertividad aplicado en el área de Personal Social en los*

estudiantes del sexto grado de educación primaria del colegio particular católico “Santa María Reina” de la ciudad de Chiclayo. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad César Vallejo de Chiclayo.

Castro, L. (2013). *Normatividad lingüística y comportamientos sociales en escolares de Sevilla*. Barcelona: Graó.

Chateau, Y. (2000). *Lineamientos básicos para fomentar habilidades sociales en escuelas de infantes*. Buenos Aires, Argentina: Alianza

Chico, P. (2010). *Metodología de la investigación. Proyectos, tesinas y tesis*. Montevideo, Uruguay: Bruño.

Combs, M. y Slaby, H. (1989). *Procedimientos afectivos para desarrollar la expresión oral en niños preescolares*. Santiago de Chile: Dolmen.

Coronel, G.; Márquez, F. y Reto, N. (2012). *Influencia del programa ‘Aprendamos a ser mejores personas’ en el fortalecimiento de habilidades sociales en niños del 5º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa ‘Ramón Castilla Marquezado’ del Distrito de Castilla. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad Nacional de Piura.*

Gardner, H. (2012). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Paidós.

Gómez, P. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa en ámbitos universitarios*. México: Trillas.

Guevara, U. (2015, julio. 24). Situación de las habilidades sociales en escuelas inclusivas de Lambayeque. Chiclayo: Diario *La Industria*.

Huizinga, J. (1989). *Desarrollo de homo ludens en espacios preescolares*. Lima: Chirre S.A.

- Lacunza, A. y Contini, N. (2010, octubre, 18). Habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Revista Ciencias Psicológicas* III (1): 57-66. Argentina. Recuperado de <http://www.scielo.edu.uy/scielo.php>.
- Manjón, G. y Lucena, S. (2010). *El Juego Cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de Educación Física en Escuelas Profesionales Sagrada Familia de Buenos Aires*. (Tesis de Maestría en Psicología Educativa). Universidad de La Plata, Argentina.
- McGinnis, L. y Goldstein, T. (2010). *La enseñanza de habilidades sociales a los niños de preescolar y jardines infantiles de Cartagena de Indias*. (Tesis de Maestría en Educación Infantil). Universidad Autónoma de Barranquilla, Colombia.
- Monjas, I. (2014). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños en edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Moreno, A. (2005). *Aprendizaje a través del juego cooperativo*. Madrid, España: Aljibes.
- Orlck, H. (2005). *Principios de psicología educativa para ámbitos universitarios*. Lima: San Marcos.
- Ortega, R. (2002). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Alfar.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. Argentina: Océano
- Poe, S. (2007). *Liderazgo al estilo ola 4. Construyendo redes informáticas*. Buenos Aires: Time Money Notework.
- Rachumí, T. y Vega, H. (2014). *Programa de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes del tercer grado de*

primaria en el área personal social de la I.E. N° 10051 "San Martín de Thours" del distrito de Reque. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad César Vallejo de Chiclayo.

Raffo, L. (2010). *Diseño y ejecución de programa psicoeducativos.* Diplomado. Chiclayo: Colegio de Psicólogos del Perú.

Rivera, M. (2010). *Desarrollando habilidades sociales en niños a través del juego.* México, Nuevo Leon, Monterrey. Recuperado de <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=1282&mid=3693>

Santos, A. (2012). *El Clima Social Familiar y Habilidades Sociales en alumnos de Instituciones Educativas de la provincia del Callao.* (Tesis de Maestría en Educación) Universidad Privada San Ignacio de Loyola, Lima.

Tobón, S. (2012). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y valoración.* Barcelona: Ecoe Ltda.

Tordecilla, L. (2014, noviembre 28). La situación democrática, vivencial y comunicativa en escuelas de América y El Caribe. Diario *El país*. Barcelona.

Valle, J. (2012). *Investigación científica y procesamiento con estadística descriptiva.* México: Universidad de Puebla.

Villarroya, M. (2012). *Juegos Cooperativos en la Educación Inicial en instituciones educativas de la ciudad de Quito.* (Tesis de Maestría en Educación Infantil). Universidad Nacional de Guayaquil, Ecuador.

Yepes, D. (2013). *Diseño curricular por competencias en universidades colombianas.* Bogotá: Salesianos.

Zapata, O. (2002). *El aprendizaje por intervención de juegos cooperativos en escuelas básicas*. México: Pax.

ANEXOS

ANEXO N° 1

Ficha de Observación (Inicial/Final) para evaluar Habilidades Sociales

Nombre del Alumno _____ Edad _____
Sección _____ Fecha _____
_____/_____/_____

1. Habilidades Sociales Primarias

- Sabe escuchar cuando le están hablando.
- Le resulta fácil iniciar una conversación.
- Levanta la mano para preguntar y/o participar.
- Da las gracias cuando corresponde.

Siempre	A veces	Nunca

2. Habilidades Sociales Avanzadas

- Pide ayuda cuando la necesita.
- Sabe seguir instrucciones.
- Pide disculpas cuando la situación lo amerita.

Siempre	A veces	Nunca

3. Habilidades Sociales relacionadas a los sentimientos

- Expresa lo que siente.
- Demuestra afecto a su docente y compañeros.
- Es capaz de pedir permiso.
- Ayuda a los demás.

Siempre	A veces	Nunca

4. Habilidades Sociales alternativas a la agresión

- Comparte sus juegos y materiales.
- Es capaz de negociar ante un conflicto.
- Defiende sus derechos moderadamente.

Siempre	A veces	Nunca

5. Habilidades Sociales para enfrentar el estrés

- Es capaz de formular una queja.
- Demuestra control de sus emociones después de un juego perdido.
- Busca una solución cuando es dejado de lado.
- Defiende al otro sin llegar a enfrentamientos.

Siempre	A veces	Nunca

ANEXO N° 2



CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Informante:** Dr. Carlos Natalio Zeña Quépu
- 1.2 Cargo e Institución donde labora:** Docente Pre Grado UCV
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación:** Ficha de Observación de Habilidades Sociales
- 1.4 Título de la Investigación:** EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS ARDILLITAS", EN I.E.I. N° 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ – LAMBAYEQUE
- 1.5 Autor(es) del Instrumento:** Br. Teresa Margaret Delgado Vidarte

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				✓	
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos				✓	
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al					✓

	propósito del diagnóstico					
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.					✓
PROMEDIO DE VALIDACION						84.5%

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 84.5%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(✓) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Chiclayo, Agosto del 2015



.....
DR. CARLOS ZEÑA QUÉPUY

DNI N° 16453841 - Teléfono N° 953635154

ANEXO N° 3



CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del Informante: Mg. Patricia Liliana Cruzado Silva

1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente Pre Grado UCV

1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación de Habilidades Sociales

1.4 Título de la Investigación: EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS ARDILLITAS", EN I.E.I. N° 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ – LAMBAYEQUE

1.5 Autor(es) del Instrumento: Br. Teresa Margaret Delgado Vidarte

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica.					✓
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					✓
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al					✓

	propósito del diagnóstico					
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.					✓
PROMEDIO DE VALIDACION						98%

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98.0%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(✓) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Chiclayo, Agosto del 2015



.....
MG. PATRICIA CRUZADO SILVA

DNI N° 16683688 - Teléfono N° 959863955

ANEXO N° 4



CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del Informante: Dra. Mónica Patricia Medina Carbajal

1.2 Cargo e Institución donde labora: Especialista SAANEE

1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación de Habilidades Sociales

1.4 Título de la Investigación: EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS ARDILLITAS", EN I.E.I. N° 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ – LAMBAYEQUE

1.5 Autor(es) del Instrumento: Br. Teresa Margaret Delgado Vidarte

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica.					✓
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				✓	
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					✓
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al					✓

	propósito del diagnóstico					
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.					✓
PROMEDIO DE VALIDACION						96%

Adaptado por:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96.0%. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(✓) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Chiclayo, Agosto del 2015



.....
DRA. MÓNICA MEDINA CARBAJAL

DNI N° 16416382 - Teléfono N° 975136662

ANEXO N° 5



I.DATOS GENERALES

TÍTULO : PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

- Ámbito de Intervención : Distrito de San José - Lambayeque**
- Beneficiarios : Niños de sección “Las Ardillitas” de la I.E.I. N° 206**
- Autora : Docente: Teresa Delgado Vidarte**
- Edades : 05 años**
- Inicio : Agosto 2015**
- Duración : Diez semanas**

II.- OBJETIVO GENERAL

Lograr la promoción de las habilidades sociales básicas, en el grupo de estudio, mediante la realización de un programa de juegos cooperativos diseñado especialmente para este fin.

III. ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores de desempeño	Indicadores Precisados	Instrumentos de evaluación
Personal Social	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento.	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: "Armando Torres utilizando conos".	Guía de Observación
				Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: "Tumba latas".	
			Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones.	Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones al participar del juego "Jugamos a disfrazarnos"	
			Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el salón.	Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el juego "carreras con obstáculos"	
	Convive respetándose a sí mismo y a los demás"	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego "Construimos utilizando bloques pequeños"	
			Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego a la casita.	
				Incluye a sus compañeros en el juego: Construimos utilizando vasos.	
		Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	Expresa, con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar. Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos.	Expresa, con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar al momento de ejecutar el juego: "Armando figuras con sorbetes" Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos en el juego "Armamos rompecabezas gigantes"	

IV. PLAN DE ACCIÓN:

4.1 Desarrollo de las Actividades de Aprendizaje:

SEMANA	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	FECHA
01	ARMAMOS TORRES UTILIZANDO CONOS	Conos plásticos medianos	18 – 21 / 08
02	JUGAMOS A DISFRAZARNOS	Carteras, lentes, pañuelos, corbatas, gorras, sombreros.	25 – 28 / 08
03	ARMAMOS ROMPECABEZAS GIGANTES	Rompecabezas gigantes del MINEDU	01 – 04 / 09
04	JUGAMOS A LA CASITA	Juegos de té, camitas, cocinitas, artículos del sector hogar.	08 – 11 / 09
05	CONSTRUIMOS UTILIZANDO BLOQUES PEQUEÑOS	Piezas Playgo pequeñas	15 – 17 / 09
06	HACEMOS CARRERAS CON OBSTÁCULOS	Bolsa de tela, conos plásticos, aros plásticos medianos, hula hulas, cajas vacías.	22 – 25 / 09
07	ARMAMOS FIGURAS UTILIZANDO CHAPITAS	Bidón plástico, chapitas de diversos colores	13 – 16 / 10
08	NOS DIVERTIMOS ARMANDO FIGURAS CON SORBETES	Jarra, vasos, sorbetes.	20 – 23 / 10
09	CONSTRUIMOS UTILIZANDO VASOS	Caja de sorpresas, vasos plásticos.	27 – 30 / 10
10	TUMBAMOS LATAS	Cesto, latas de leche vacía, pelotas de trapo.	03 – 06 / 11

EI JUEGO COOPERATIVO ES AQUEL QUE BUSCA DISMINUIR LAS MANIFESTACIONES DE AGRESIVIDAD ENTRE LOS NIÑOS MIENTRAS ESTÁN JUGANDO; PROMOVRIENDO ACTITUDES DE SENSIBILIZACIÓN, COOPERACIÓN, COMUNICACIÓN Y SOLIDARIDAD.

JUEGO Nº 01: “ARMAMOS TORRES UTILIZANDO CONOS”	
INDICADOR	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: “Armando Torres utilizando conos”.
INICIO	<p>Se inicia la sesión a través de la presentación de una caja sorpresa la que contendrá los materiales (conos), se presenta a los niños, orientando en todo momento a su exploración perceptual ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?</p> <p>Se declara el propósito del taller: “Armamos torres utilizando conos”</p>
DESARROLLO	<p>Los niños forman grupos de seis de acuerdo a su afinidad; luego de haber recibido los conos correspondientes, ellos se organizan libre y espontáneamente para armar entre todos su torre. Hacemos ¡vivas! al grupo que culmina primero y/o al grupo que hizo la torre más alta.</p> <p>Luego la docente hace cambios en los grupos, rotando a los niños para que interactúen con diferentes amiguitos.</p> <p>Se repite el juego un par de veces, siempre infundiendo el entusiasmo por el esfuerzo que pone cada uno de ellos para lograr ser entre todos el equipo ganador.</p>
CIERRE	<p>Se hace el cierre del juego a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿A qué hemos jugado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo las hemos solucionado o superado?</p>

JUEGO Nº 02: JUGAMOS A DISFRAZARNOS	
INDICADOR	Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a los juegos que realiza: “Jugamos a disfrazarnos”.
INICIO	<p>Les presentaré a manera de sorpresa un baúl, dentro del cual habrá diversas piezas para que ellos se puedan disfrazar, como lentes, corbatas, pañuelos, faldas, antifaces, gorros, sombreros, collares, baberos, un par de chalecos.</p> <p>Luego de descubrir lo que hay dentro, ellos describirán algunas de las prendas, por su color, utilidad, dónde las han visto antes, quién las usa.</p> <p>Declararé el propósito del taller: “Vamos a jugar a disfrazarnos”</p>
DESARROLLO	<p>Se les dará amplia libertad para que ellos se organicen con los amigos que deseen, formen sus grupos y jueguen a disfrazarse utilizando los diferentes implementos contenidos en el baúl.</p> <p>Ellos crearán sus personajes y se expresarán libremente. La docente observa y hace anotaciones sobre el criterio que aplican los niños para organizarse, las conductas que asume cada uno de ellos, el desenvolvimiento que manifiestan, si excluyen o no a sus compañeros, etc.</p>
CIERRE	Se realiza el cierre del juego a través de las siguientes preguntas: ¿A qué hemos jugado? ¿Qué empleamos para jugar? ¿Por qué eligieron tal o cual disfraz? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué no eligieron otro disfraz? ¿Todos lograron disfrazarse?

JUEGO Nº 03: ARMAMOS ROMPECABEZAS GIGANTES	
INDICADOR	Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos en el juego “Armamos rompecabezas gigantes”
INICIO	<p>En cada mesa se habrá colocado un paquete de piezas dentro de su estuche. La docente pregunta ¿Quién ha dejado eso en cada mesa? ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿De qué tamaño son estos rompecabezas? ¿Qué creen vamos a hacer con ellos?</p> <p>Anunciaré que vamos a realizar el taller “Armamos rompecabezas gigantes”</p>
DESARROLLO	<p>Habrán dos mesas con cuatro niños cada una y dos mesas de cinco niños. Los niños y niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellos mismos de la forma más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales.</p> <p>En este juego participan todos los niños que integran cada mesa, contribuyendo a armarlo en el menor tiempo posible. Cuando ya todos los grupos culminaron el armado, se menciona qué grupo terminó primero, cuál segundo y así sucesivamente, pidiendo los aplausos de todos para todos.</p> <p>A medida que se va mencionando el puesto en que culminaron, integrantes de cada grupo deben decir cuál es el tema de su rompecabezas.</p>
CIERRE	<p>Cerraremos el taller respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué taller hemos desarrollado hoy? ¿Cuántos grupos de niños han participado? ¿Cuántos rompecabezas hubo? ¿Todos participaron o hubo algún niño o niña que se quedó sin participar? ¿De qué era el rompecabezas de tu mesa? ¿Cómo se han sentido?</p>

JUEGO Nº 04:	
JUGAMOS A LA CASITA	
INDICADOR	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego a la casita.
INICIO	<p>La docente inicia la conversación sobre las labores que realizan en casa, cada uno de los miembros de sus respectivas familias. Ante las respuestas de los niños y niñas, les haré algunas preguntas como: ¿Siempre es la mamá la que cocina o alguna vez puede cocinar el papá? ¿En qué ayuda el papá a la mamá? ¿Y los hijos cómo colaboran en casa? ¿Qué pasaría si la mamá tuviera que realizar sola todas las labores del hogar? ¿Entonces todos pueden participar?</p> <p>La docente anuncia que el taller del día será: “jugamos a la casita”.</p>
DESARROLLO	<p>La docente les invita a organizarse en dos grupos. Uno de ellos jugará en el sector del hogar que se ubica dentro del aula, el otro grupo jugará en el hall que hay en el exterior de la misma. Ambos grupos tendrán a su disposición diversos juguetes adecuados para realizar dicho taller, como son: Mesita, sillas, huegos de té, camita para muñecas, implementos propios del sector hogar.</p> <p>Los niños juegan libre y espontáneamente, asumiendo el rol que entre ellos se impongan o asuman por elección propia. La docente observa el desenvolvimiento, escucha las expresiones y analiza los comportamientos, anotando sus apreciaciones.</p>
CIERRE	<p>Culminamos el taller preguntando: ¿Cómo se llamó el taller desarrollado hoy? ¿Les agradó lo que hemos hecho? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas se presentaron? ¿Cómo resolvieron esos problemas?</p>

JUEGO Nº 05: CONSTRUIMOS UTILIZANDO BLOQUES PEQUEÑOS	
INDICADOR	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego “Construimos utilizando bloques pequeños”.
INICIO	<p>Presentaré cuatro cajitas sorpresa, las que colocaré una sobre cada mesa.</p> <p>Los niños no saben lo que hay dentro y para descubrirlo, uno a uno de los integrantes de cada mesa, se irán pasando la caja para palparla, hacerla sonar, imaginar qué hay en cada una.</p> <p>Entre todos tratan de adivinar cuál es el contenido de las cajas. Finalmente descubrimos las mismas y veremos que se trata de piezas pequeñas de playgos. La docente pregunta ¿Qué podemos hacer con ellas?</p> <p>Se les anuncia el propósito del taller: “Construiremos utilizando bloques pequeños”</p>
DESARROLLO	<p>La docente propone las reglas de juego. Los niños y niñas tomarán la cantidad de piezas que considere necesarias para armar la figura u objeto que desea armar.</p> <p>Pueden también organizarse para armar en grupos de a dos o más integrantes; la elección de las formas y del tamaño del grupo es libre.</p>
CIERRE	<p>Una vez finalizado el tiempo destinado para el taller, cerraremos el mismo con las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el taller de hoy? ¿Les agradó armar figuras? ¿Cómo se han organizado? ¿Jugaron solos o se juntaron con algún compañero? ¿Cómo se han sentido mientras jugaban? ¿Tuvieron dificultades para armar lo que deseaban? ¿Cómo resolvieron esa dificultad?</p>

JUEGO Nº 06:	
HACEMOS CARRERAS CON OBSTÁCULOS	
INDICADOR	Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el juego “Hacemos carreras con obstáculos”
INICIO	<p>Luego de las actividades permanentes se les presenta una bolsa grande de tela en color verde atada en la parte superior para que adivinen qué hay dentro de ella. Luego de algunas suposiciones, llamaré uno a uno a algunos niños para que vayan extrayendo lo que hay dentro de la bolsa, descubriendo que se trata de conos grandes, aros plásticos, cajas forradas.</p> <p>La docente presenta el taller del día: “Carreras con obstáculos”</p>
DESARROLLO	<p>Asistimos a una plazuela cercana al aula, para ejecutar el taller.</p> <p>Se disponen en el piso una hilera de obstáculos diversos, separados uno del otro. Los niños en fila, van saliendo uno a uno con intervalos de tiempo, para ejecutar su carrera, de tal manera que no hay ganador ni perdedor; la intención es que todos participen haciendo el mismo recorrido, sorteando los mismos obstáculos y llegando, cada uno en su turno a la misma meta. Mientras un niño participa, todos los demás se ubican a los costados del circuito haciendo vivas y alentando a su amiguito.</p>
CIERRE	<p>De regreso al aula y ya en reposo, se realizan las siguientes interrogantes: ¿A qué hemos jugado? ¿Qué obstáculos se emplearon? ¿Quiénes participaron? ¿Alguien se quedó sin participar? ¿Cómo se sintieron? ¿Hubo algún problema? ¿Cómo lo resolvimos?</p>

JUEGO Nº 07: ARMAMOS FIGURAS UTILIZANDO CHAPITAS	
INDICADOR	Expresa con sus palabras que los conflictos se pueden solucionar al momento de ejecutar el juego “Armando figuras con chapitas”
INICIO	<p>La docente les presenta un bidón plástico lleno de chapitas de gaseosa. Los niños observan y expresan lo que ven. Se aprovecha para hablarles un poco sobre lo importante que es reciclar algunas cosas como las chapas y las botellas que pueden ser utilizadas para jugar.</p> <p>Se anuncia que realizaremos el taller “Armando figuras con chapitas”</p>
DESARROLLO	<p>En cada mesa se colocará gran cantidad de tapitas plásticas de bebida gaseosa. Luego de ofrecerles las normas de orden y comportamiento, ellos armarán las figuras que deseen, ya sea en forma individual o grupal, pero siempre tomando de las tapitas que en el centro y para todos se han colocado. Así como lo hicieron en el juego con bloques pequeños, ellos pueden unir sus figuras individuales con las de sus compañeros y crear nuevas y más grandes figuras o espacios.</p>
CIERRE	<p>Los niños responden a preguntas como: ¿Con qué hemos jugado? ¿Qué hemos armado? ¿Hubo chapitas para todos? ¿Qué sintieron al armar sus figuras? ¿Jugaron solos o en grupos? ¿Se presentó algún problema? ¿Cómo solucionaron el problema?</p>

JUEGO Nº 08: NOS DIVERTIMOS ARMANDO FIGURAS CON SORBETES	
INDICADOR	Expresa con sus palabras que los conflictos se pueden solucionar al momento de realizar el juego “Nos divertimos armando figuras con sorbetes”.
INICIO	<p>La docente ubica sobre una mesa una jarra con cierta cantidad de refresco y al lado dos vasos, cada uno contiene dentro un sorbete o cañita.</p> <p>Los niños muestran su curiosidad y se llama a un varón y una mujer para servirles un poco de refresco, en los vasos antes mencionados. Se pregunta al resto ¿Con qué están tomando el refresco? ¿Y cuando terminan de tomar qué deben hacer con los sorbetes? Se les encamina a conocer que, esos utensilios descartables pueden volver a utilizarse o servir para juegos como el que se desarrollará el día de hoy “Armando figuras con sorbetes”</p>
DESARROLLO	<p>Al igual que en el caso del juego con chapitas, éste se realizará sobre las mesas, por grupos.</p> <p>A todos los niños se le da la misma cantidad de sorbetes y se les dice que entre todos los integrantes del grupo van a armar la figura que deseen, colaborando entre sí.</p>
CIERRE	La docente interroga: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué problemas tuvieron? ¿Con qué otros objetos podemos armar figuras?

JUEGO N° 09: CONSTRUIMOS TORRES UTILIZANDO VASOS	
INDICADOR	Incluye a sus compañeros en el juego “Construimos torres utilizando vasos”
INICIO	<p>En una caja de sorpresas se presentan un grupo de vasos plásticos. Ellos responderán a las preguntas: ¿Qué tenemos acá? ¿De qué son? ¿De qué tamaño? ¿Qué color? ¿Para qué se usan? ¿Todos son iguales o hay de diferentes formas?</p> <p>Se les anuncia que realizaremos el taller “Construimos torres con vasos plásticos”.</p>
DESARROLLO	<p>Ellos se organizan en grupos de acuerdo a su elección. Se entrega a cada grupo una cantidad de vasos plásticos y se les propone construir lo que ellos deseen pero siempre en grupo, distribuyéndose los vasos entre todos. Se espera que formen torres, lo cual resulta muy divertido para los niños en esta edad. Unos la harán sobre su mesa, otros en el piso, de acuerdo a su preferencia.</p>
CIERRE	<p>Culmina el taller en plenario, donde se les pregunta. ¿Qué hemos jugado? ¿Con qué armamos las torres? ¿Qué sintieron al armar? ¿Todos han participado? ¿Tuvieron algún problema? ¿Cómo solucionaron ese problema? ¿Con qué otros objetos podríamos armar torres?</p>

JUEGO Nº 10: TUMBAMOS LATAS	
INDICADOR	Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo, y respeta las normas de convivencia establecidas en el juego “Tumbamos latas”.
INICIO	Conversamos acerca del juego que vamos a realizar y nos organizamos para salir al frontis del aula llevando en una caja las latas que necesitamos.
DESARROLLO	<p>Organizamos tres equipos de seis niños cada uno. En la vereda cada grupo construirá su torre, la cual será edificada de acuerdo a las pautas que se les habrá dado: Primera hilera de cinco tarros, la segunda de cuatro, la tercera con tres, la cuarta de dos tarros y la última de un solo tarro. Frente a cada torre habrá un grupo de seis niños, ordenados en fila del primero al sexto. A una orden de la docente, el primer niño de cada fila lanzará una pelota de trapo hacia su torre esperando derrumbarla a la primera; cada niño tiene hasta tres opciones para tumbar la mayor cantidad de latas de su torre.</p> <p>El objetivo es que todos participen y logren tumbar las latas de su torre, que vivan y disfruten la emoción del momento.</p>
CIERRE	<p>Una vez en el aula y sentados los niños conversan con su docente y responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hemos jugado? ¿Qué materiales hemos utilizado?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustó este juego? ¿Hubo algún problema?.</p>

ANEXO Nº 6

FOTOS

